XBOX360 • PLAYSTATION3 • NINTENDO WII • PS VITA • PSP • 3DS • DS

020. szám

a videojáték KONZOL magazin

www.konzol.eu

2012.MÁRC. III. évf. 2. szám

799 Ft

ISSN 2061-8808





VEZESS,
ROMBOLJ,
URALKODJ
RIDGE RACER™
UNBOUNDED
TÖBB EZER PÁLYA
MEGJELENÉS
2012/03/30
LIMITÁLT KIADÁS
A KÖVETKEZŐ TARTALMAKKAL
3 ÚJ VERDA (THE IMMORTAL, ROAD WOLF & GHOSTER)
+ 5 FESTÉS (PAC-MAN™, GALAGA™, TEKKEN™, SOULCALIBUR™, ACE COMBAT™)
7
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
BUGBEAR ENTERTAINMENT
namco
BANDAI NAMCO Games
RIDGE RACER™ UNBOUNDED &©NAMCO BANDAI Games Inc. All rights reserved. «PlayStation» and the «PS» Family logo are registered trademarks and «PS3» and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
WWW.RIDGERACER.COM

Robotok, Ryu és Ken, egy nagy sárkány, száguldozó autók – vitathatatlanul vége az uborkaszezonnak

Egyértelműen kijelenthetjük, hogy játékmegjelenések terén beindult a 2012-es év, ami látszódik aktuális kínálatunkból is – SF X Tekken, The Last Story, Resident Evil, Binary Domain, Asura, plusz a széria sikereihez képest nagy csöndesen még a Mass Effect harmadik epizódja is beesett, ami már eleve címlapos téma. Tulajdonképpen ezek közül bármit kitehettünk volna, ám nagy szerencsénkre sikerült kicsit utazni az időben, és egy májusi címmel is összeismerkedhettünk, amivel el is dőlt a borító kérdése, ráadásul úgy, hogy elsők közt informálhattunk benneteket a Dragon's Dogma kapcsán.
A meglehetősen kellemesnek bizonyuló játékkínálat a mi dolgunkat is megkönnyítette, persze azért most is volt pár stuff, ami az utolsó pillanatokban érkezett meg, de olyan csúszás nem volt a Kid Icarus kivételével (ez utóbbi már nem fért bele a lapzártába a március végére húzódó megjelenés miatt), ami nagyon komplikálta volna az életünket.
Az már inkább rossz hatással volt a bioritmusomra, hogy Zoli, a tördelőnk, aki már a kezdetek óta a magazin kinézetéért felelt, február utolsó napjaiban közölte, hogy március elején itt hagy minket, mert új helyen próbál szerencsét, amit nagyon sajnáltunk, de természetesen sok sikert kívánva a kezébe adtunk egy kis batyut, teli hamuban sült pogácsával, majd útnak indítása után berángattuk a legelső szembejövőt, hogy folytassa a munkáját. Így került hozzánk Veronika, aki szerencsére még ért is ahhoz a feladathoz, amit el kell végeznie, bár ebben a számban ő még nem tudott komolyabban érvényesülni, hiszen többnyire csak az utómunkálatok vártak rá (meg a nyomdai előkészítés), ám a következő laptól már reméljük, hogy a nőkre jellemző szépérzéke az oldalainkon is visszaköszön majd.
Zoli sikeres befutását mások is megirigyelték, elvégre Mo egy másik magazinnál került komolyabb pozícióba, így a Binary Domain kivesézése a búcsúmunkája, amelybe beleadott apait-anyait, ami a végeredményen is tapasztalható. Ellensúlyozásként az előző hónapban debütált Gyuricza Péter mellett (akinek Anime-rovata már most sikeres a műfaj kedvelői között) még egy új írót köszönthettek sorainkban – Keviny igazi Nintendo-specialista, aki rendelkezik a nagy múltú cég összes gépével, ráadásul már most egy Wii U megvételét tervezi, avagy igazi rajongóról van szó, aki nem csak a videojátékokat, de az írást is szereti. Ilyen emberek kellenek nekünk! Fogadjátok szeretettel a bemutatkozó írásával együtt.
Végül pedig egy jó hír: Szasával volt egy kis kommunikációs félreértésünk, avagy végérvényesen nem távozik tőlünk, csak a megszokott rovatát adta le (kicsit limitáltabb keretek között, ám mégis a rendelkezésünkre áll), amelyet ideiglenesen én vettem át, aztán majd meglátjuk, hogy ennek sorsa hogyan alakul a továbbiakban.
Ezeken az eseményeken kívül minden csordogált a megszokott medrében, avagy jöttek a már felsorolt programok (meg a többi), én pedig csak kapkodtam a fejem, és miközben Ryuval legszívesebben megcsapkodtam volna valamelyik Tekken-szereplőt, olthatatlan vágyat éreztem rá, hogy kicsit megritkítsam a robotok gyilkos seregét, vagy repkedjek egy jót a Normandy fedélzetén állva, nem beszélve a szolidan rombolható környezet leamortizálásáról a legújabb Ridge Racerben. Ezzel szemben az idő hiányával küszködve a Dragon's Dogma nyújtotta élvezet maradt nekem, plusz szabad óráimban előkapartam a Dragon Age második részét, ami idáig kimaradt az életemből (vétek volt kihagyni), tesztelőinket pedig rászabadítottam a szerkesztőség asztalán tornyosuló videojáték-halomra, amit pillanatok alatt ki is fosztottak. Szokás szerint rolmanus járt jól (valahogy mindig időben érkezik, és kikapja a kezemből a legjobb címeket, majd se szó, se beszéd, eltűnik, mint szürke szamár a ködben), de azért a többiek sem panaszkodhatnak. A játékkínálatot, és a teszteket elnézve talán ti sem. Az éves termés legnagyobbjai pedig még hátravannak. Éppen ezért tartsatok velünk a következő hónap(ok)ban is.

Böjtös Gábor



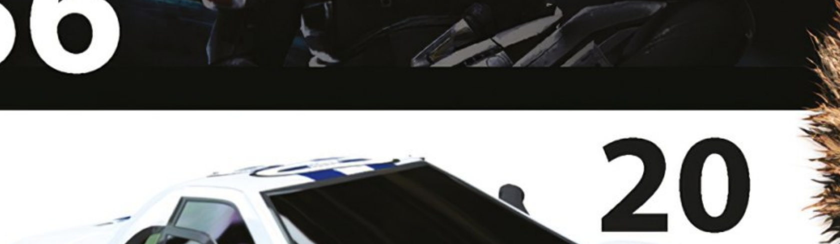


TARTALOMJEGYZÉK















32

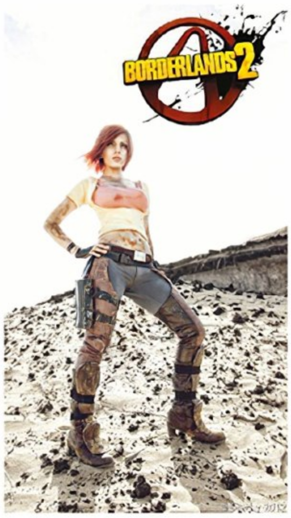


46



Túl a pixeleken

Mindig is akadtak művészek, akik szeretik feszegetni a valóság határait, vagy keverni saját fantáziavilágukkal azt, amit a természet alkotott.
Az ausztrál fotós, Benjamin „Beethy" Koelewijn fotósorozatai között olyan alkotások is szerepelnek, amik a mi videojátékos szívünket is megmelengetik. Legújabb Cosplay (costume play, szabadfordításban jelmezjáték) munkáját a Borderlands 2 fejlesztői is elismerték: nagyszerű kompozícióját a dögös Lillith-ről hivatalosan is elfogadták, de korábbi alkotásait is szívesen fogadták a fejlesztők: webgalériájában találkozhatunk a Final Fantasy, a Batman és a Xenosaga főhősnőivel is. Érdemes körbenézni a háza táján, kicsit csorgatni a nyálunkat a szebbnél szebb csajok… izé beállítások, fényhatások és utómunkák összhangján.







Gyűjtsd össze mind – de ennyiért?!

Bizony, mélyen a zsebébe kell nyúlnia annak, aki úgy dönt, beszerzi az összes, a Mass Effect 3 nevével fémjelzett kiegészítőt a megjelenés napján.
Egész pontosan 870 dollár értékű letölthető tartalmakra, figurákra, és egyéb „apróságokra" költhetjük el nehezen megspórolt pénzünket – már, ha van valaki, aki ilyesmire tesz félre. Engem mondjuk érdekelne a számítógépes verzióhoz készült egér és billentyűzet, de valószínűleg egy hónapig koplalnék miatta: csak az a kettő együtt 220 dollárt húzna ki a pénztárcámból így hirtelen.
Köztudott azonban, hogy a borsos ár ellenére is, az igazi gyűjtők simán ráharapnak az ilyesmikre: vannak olyan emberek, akik tényleg a Pokémonon nőttek fel, és teljesen komolyan gondolják a „Gyűjtsd össze mind" szállóigét. Ha eléjük dobnánk a csontot, miszerint csak pár száz darab készült például egy fröccsöntött műanyagból, kókány módon kialakított Normandy replikából, azonnal rohannának a boltba (párdon, az í-béjre), hogy nyálcsorgatva licitáljanak… Bevallom, én is szeretem a különleges dolgokat, de józan ésszel meghúztam egy határvonalat: és Ti kiadnátok ennyit pénzt ezekért a cuccokért?



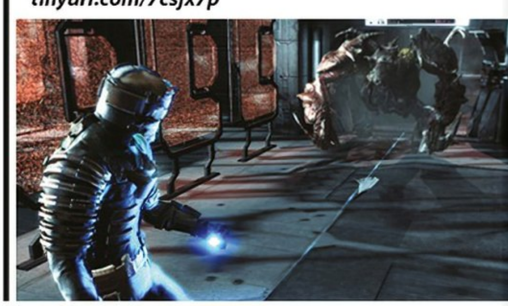
Mass Effect MMO?!

Még egy kis adalékanyag erre a hónapra a Mass Effect franchise-hoz: amikor ezeket a sorokat olvasod, valószínűleg már nyúzod a szoftvert, és azon gondolkodsz, vajon mit hoz még a jövő: nos, úgy tűnik, nem kizárt, hogy a fejlesztők a trilógia lezárásával egy sokkal nagyobb fába vágják fejszéjüket. Dr. Greg Zeschuk és Dr. Ray Muzyka, a BioWare fejesei egy nemrégiben adott interjú során hangoztatták a sorozat, pontosabban a Mass Effect világának életben tartását egy masszívan multiplayer szerepjáték elkészítésével. „Félelmetes és egyben kellemes érzés belegondolni abba, hogy [a Mass Effect] milyen sokféle műfajt átölelhetne." – mondta el Dr. Ray Muzyka az interjú során. Gondoljatok csak bele: múlt év decemberében megérkezett a Star Wars Old Republic, ami bár MMORPG, mégis másabb, mint a legtöbb vetélytársa. Ti mit gondoltok, érdemes lenne belekezdeni egy a Mass Effect világában játszódó, totálisan nyitott, és több ezer játékos számára otthont adó stuff fejlesztésébe?



Holografikus útvonaltervezés álá Dead Space

Azóta félek a Dead Space szörnyeitől, mióta először találkoztam velük… hiába kértem Apát, hogy készítsen nekem egy Belezőt, Ő csak összehúzta a szemöldökét és vállat vont. De hát ezek bármikor támadhatnak! – dörmögtem keserűen az orrom alatt.
Mostantól soha többé nem kell félnünk, se nektek, se nekem! Az MIT tudósai néhány hete realizálták a Dead Space navigációs rendszerét: tudjátok, azt a holografikus útvonaltervet, ami megmutatja a következő célállomáshoz vezető ösvényt. Az egészhez elegendő egy mobiltelefon, illetve egy projektor, természetesen teljesen egyedi szoftverrel kialakítva. A technológia ugyan még eléggé gyerekcipőben jár, de ki tudja: lehet, hogy néhány év múlva már a boltok polcairól is ilyen GPS-eket emelhetünk le magunknak. Csak gondoljatok bele, milyen fajin lesz majd gyalog eljutni valamelyik szupermarketbe, vagy a szintén videojátékokat kedvelő haverunkhoz.
Az alábbi cjmen a fiatal tudósok demonstrálják a vonal-rendszer működését: ***http://tinyurl.com/7csjx7p***



Eltelt egy évtized



A francia Amazonon nemrégiben feltűnt egy egészen impozáns Xbox 360 Bundle Pack, de helló, a Microsoft konzolja 2001. november 25-én debütált, nem? Elszámoltak valamit a srácok… vagy mégsem? Nem bizony, ugyanis Európába három hónappal később érkezett meg a masina, így a csomag teljes mértékben élvezi a létjogosultságot: szóval, mit is kap az a vásárló, aki úgy gondolja, polca tetején mindenképpen ott kell figyelnie a 10. évfordulóra szánt kiadásnak? Természetesen Slim gépet, 250GB-os winchesterrel felszerelve, kettő darab vezeték nélküli kontrollert, Halo: Combat Evolved Anniversary játékkal, valamit letöltő kódokkal a Halo: Reach-hez, a Gears of War 2-höz, és a Fable 3-hoz, plusz három hónap Gold előfizetéssel.
A stuff ára körülbelül 375 dollár lesz, és a magazin megjelenésekor már árusítani fogják: hogy hol, az a hír írásának pillanatában még képlékeny, de a nagyobb online boltokban biztosan akad majd belőle pár darab.

Medal of Honor: Warfighter – elkerüljük a botrányt



A Warfighter alcímet viselő Medal of Honor kampánya során magunk is részesei leszünk a Tier One Operators küldetéseinek. Ennek ellenére a fejlesztők nem merték – vagy szolidaritásból nem állt szándékukban – belecsempészni az Osama Bin Laden életével és tettével kapcsolatos mozzanatokat.
A döntés meglátásom szerint (és vélhetőleg a szemben álló felek szerint is) helyes, mivel ez a történet még tíz, tizenegy év távlatából is túlságosan közeli, és sebeket szaggató. Ha emlékeztek, akkoriban 9/11 miatt több játékot és filmet is elhalasztottak vagy átdolgoztak az ikertornyokat érő támadás kapcsán: emlékszem, 2001-ben a Pókember c. filmet a World Trade Centerrel promózták, amit végül teljesen kivágtak az egész estés moziból. Szép gesztus ez a fejlesztők részéről: ahogyan a rebootban sem tálibok ellen harcoltunk, úgy a Warfighter is figyelemmel kíséri az aktuálpolitika feszült hangulatát. Jár a piros pont, EA!

Kinect – a lehetőségek tárháza



Valljuk be őszintén, eléggé szkeptikusak voltunk a Kinecttel kapcsolatban, sőt sokan a mai napig nem látják meg benne azokat a titkos erőforrásokat, amikkel igenis rendelkezik. Nagyon sarkítottan magunkról, játékosokról beszélek, ellenben a hadsereggel, és a nyitott elméjű feltalálókkal, akik belepiszkálnak a készülékbe, és olyan megoldásokat találnak, amiktől az emberből akaratlanul is kiszakad a „hűha". Kinect által vezérelt bevásárlókocsi. Mi?! Igen, Kinect által vezérelt bevásárlókocsi! A szerkezet a mozgásérzékelős kamera segítségével felismeri a bankkártyánkat, és a bevásárló listánkat, a speciális megjelenítő eszköz pedig kiadja a termék leírását és árát. Mindezeken túl a beépített motornak köszönhetően többé tologatni sem kell őkelmét… Most őszintén: ki ne tévedt volna már el a boltban a megannyi sor között? Kinek ne ordították volna le a fejét, mert nem cérnametéltet vitt haza? A „Kinectes kosár" figyelmeztet, és vigyáz ránk, így a bevásárlás többé nem fog gondot okozni a férfiembernek… ja, csak vajon mennyit kell majd érte fizetnünk?
Íme egy mozgókép a „Kinect kosár" működésről: ***http://tinyurl.com/7lm89wv***.
Hát nem fantasztikus?!

Kojima felfedte az ogrét

Igen régóta tudunk már róla, hogy a Mester valami új stuffon dolgozik, de a „Project Ogre" néven emlegetett „valamiről" alig szállingóztak információk – mindeddig. Ezúttal maga Kojima fedett fel pár részletet – pontosabban egyet.
Sztori, látványvilág és megjelenés: na, ezekről még mindig nincs semmi infó, az utóbbiról pedig leginkább csak álmodozhatunk. Amit már tudtunk eddig is, hogy a játék nyitott világú lesz, és körülbelül 100+ órát lubickolhatunk majd benne... Igen srácok, adtatok egy pofont annak: szóval semmi konkrétum nem hangzott el a Project Ogre kapcsán, egészen mostanáig. Maga a kódnév rejti az igazi hírértéket: az ogre szó japánul oni, ami már konkrétan utal a gonoszra, illetve a démonokra: mindezt Kojima tweetelte nekünk, tehát elég valószínű, hogy nem vér-Shrekekkel fogunk szembetalálkozni…

Oklahoma büntetne… de nem fog



Úgy tűnik, az oklahomaiaknál sincs mindenki a helyzet magaslatán: elutasították azt a kérelmet, miszerint az állampolgárok adót fizessenek az erőszakos játékok kategóriájába sorolt szoftverek után.
Bár igyekezetben nem volt hiány, de a törvényjavaslat süket fülekre talált a törvényhozó szerveknél, aminek természetesen a játékosok örülhetnek a legjobban. Mondjuk már maga az ötlet is eléggé gyenge lábakon állt, hiszen milyen alapon kellene többet fizetni azokért a stuffokért, amelyekben tocsog a vér, vagy mondjuk amikben lengén öltözött nők mutogatják magukat (ezzel kapcsolatban az is eszünkbe jutott, hogy vajon a The Witcher 2 birtokosaihoz milyen nagyságrendű számlák állítottak volna be)?
A kérelem valószínűleg a televízióban is fel-feltűnő hidegvérű tizenévesek ámokfutásának tudható be, de mint minden másba, ezek hátterébe sem láthatunk bele teljes mértékben – pontosan annyit enged láttatni a média, amennyit ők meg akarnak mutatni. Ti mit gondoltok az esetről, szerintetek van jogalapjuk az ilyen törvényjavaslatoknak?

Dzsek

DIGITAL REALITY

Digital Reality-interjú

Japán-magyar örök barátság

SINE MORA

Sine Mora. Miközben ízlelgetem a latin kifejezés hangzását, szinte újból gyermeknek érzem magam. Eluralkodik rajtam a kíváncsiság, az izgalom és a vágyakozás. Egy maroknyi magyar játékfejlesztő veterán, néhány japán művészlegenda, és egy redmondi óriás varázslata ez – Horváth Balázst, a Digital Reality kiadói részlegének igazgatóját faggattuk csillogó szemekkel.

GamesCom '10. Digital Reality & Grasshopper Manufacture. A hír, amire mindenki felkapta a fejét. Egy olyan együttműködés, amire még nem volt példa a magyar játékfejlesztés történetében. Hogyan kerültetek kapcsolatba a legendás japán stúdióval, és milyen munkamegosztás mellett kezdődött meg a fejlesztés?

Teó (Theodore Reiker – a DR kreatív igazgatója) akkoriban az üzletfejlesztésért felelt a cégnél, és régóta dédelgetett álma volt a Sine Mora elkészítése. Ehhez mindenképpen japán partnert keresett, és amikor egy közös ismerős összehozta a két céget, elmondta a játék tervét Suda 51-nek. Ő azonnal izgalmasnak találta az ötletet, és elkezdődött ez az – a benne dolgozók számára is néha meseszerű – együttműködés. Mivel a játék Teó fejében készen állt, a Grasshopper Manufacture-re a vizuális koncepció létrehozását, és a teljes audio elkészítését bízta, miközben itthon felállított egy kis csapatot minden másra. Tehát a játék tervezése, a vizuális koncepció 3D-be ültetése, a kódolás és tesztelés is a Digital Reality-n belül történt.

Bizonyára a legtöbben a Sine Mora csodálatos látványvilágára figyeltünk fel először. A napvilágra került látványterv/ingame összehasonlító képek egyenesen lenyűgözőek voltak. Honnan merített ihletet ez a vibrálóan színes, és zavarba ejtően részletes vizualitás, valamint mennyire fedi egymást az eredeti elképzelés, és a külcsín végleges formája?



A végső látványvilág a két csapat közötti együttgondolkodás eredménye. Mi egy picit sötétebb, míg a GhM derűsebb világot szeretett volna, a kettő tökéletes hibridje az, ami végül létrejött. Az, hogy a játék a valóságban is úgy néz ki, ahogy a koncepciókon megszületett, már a DR érdeme – olyan csapat dolgozott a játékon, amely ezt a feladatot világverő módon oldotta meg. Itt a remek motor, és a technikai grafikusok munkája egyaránt dicsérhető a végeredményért.

Érdemes néhány szót ejteni a látvány mellett az audiovizuális orgazmusunkért felelős másik összetevőről, hiszen a felcsendülő dallamok mögött is egy legendát tisztelhetünk. Továbbá érdekes fordulat, hogy a szokásos angol, vagy az esélyesnek tűnő japán szinkron helyett a Sine Mora konokul, kizárólag ékes magyar nyelven szólal majd meg. Mezőségi legényes, japán hangszerelésben?

A magyar szinkron művészeti döntés volt – lehet, hogy más kiadó, más producer, vagy más vezetés nem hagyta volna ezt megcsinálni, Teó viszont átvitte a tervet mindenkin, és még a Microsoftnál sem ütközött ellenállásba. És biztos, hogy minden magyar játékos ugyanolyan kaján vigyorral hallgatja majd azokat az ékes magyar… kifejezéseket, mint mi. Azt elárulhatjuk, hogy van néhány szállóige-gyanús mondat a játékban, és hogy az angolra fordítás során valamenynyit tompult a nyelvezet – tehát a teljes élmény csak a magyarul beszélőknek jár. De más magyar utalások is vannak a játékban; előnybe azok kerülnek, akik folyékonyan olvassák a rovásírást... (nevet)

Akira Yamaokával dolgozni pedig pont olyan volt, mint amilyenre számítottunk: fantasztikus. Szinte teljesen szabad kezet kapott, és a végeredményt hallva senkiben sem marad majd kétség, hogy miért ő az egyik legnagyobb legenda a játékiparban.

„Mit tennél, ha tudnád, mennyi időd van hátra?" – a program kulcsmondata nem csak a történetet öleli körbe, de a játékmenetben is központi szerepet kapott. Pontosan hogyan segít, vagy hátráltat minket az idő?

A játékmenetben az időmanipulációs eszközökkel avatkozhatunk bele az idő természetes folyásába. Az időlassítás, és az idővisszatekerés rengetegszer fogja megmenteni a hősök életét – de a történetből kiderül az is, hogy az ilyesfajta hatalom milyen áldozatokkal jár.

Milyen korábbi shoot'em upok jelentettek inspirációt a játékmenet terén?

A legfőbb inspirációt a Battle Gareg-gából merítette a csapat. A zsáner Einhan-der-féle értelmezése szintén említendő – a készítői az akkori trendekkel szemben nem a játékos büntetésére helyezték a hangsúlyt, így kezdő játékosok számára is érinthető cím volt. A Dreamcastos Under Defeat, illetve a játéktermi Progear no Arashi pedig a kompromisszumok nélküli kidolgozás miatt jelentett inspirációt.

Az izgalmasnak ígérkező történet, és a páratlan látványvilág bizonyára sokunkat csábít majd a képernyők elé, a shoot'em up stílus tölténytengere viszont könnyedén elrettentheti az érdeklődőket. Milyen lehetőségei lesznek a kevésbé precíz játékosoknak? Megfér egymás mellett a könnyed szórakozás, és a komoly kihívás?

Közepesen fejlett szem-kéz koordinációval nyugodtan élvezhető a játék, ez a kezdetektől fogva szempont volt a fejlesztésben. Erre a Microsoft rátett egy lapáttal, az ő javaslatukra lett a legkönnyebb nehézségi szint még megbocsátóbb. Cserébe a



csapat odavágott a nehezebb módoknak, így mindenki lelki békéje megmaradt… Aki az egész játékot ki szeretné pörgetni az összes achievementtel, az szánjon rá néhány négynapos hétvégét, idén úgyis van belőlük bőven.

Várható esetleg a mai trendeknek megfelelően bármilyen letölthető tartalom a megjelenés után?
Nem. A játék a letölthető címek között magasabb árkategóriában jelenik meg (1200 MSP), de tartalmaz mindent, amit elképzeltünk. Nem lesznek újabb DLC-k, amik kiegészítik a történetet, és ez is tudatos döntés volt. Az ingyenes demo kipróbálása után aki megveszi a játékot, nem lesz újabb kiadásokra kényszerítve.

Ha már így előreugrottunk az időben: a két csapat közötti együttműködésnek ugyebár korántsincs még vége, hiszen a közelmúltban lelepleztétek a következő közös projectet. Mit lehet tudni előjáróban a Black Knight Swordről? Várható esetleg más is?
A Black Knight Sword a Grasshopper Manufacture első XBLA/PSN fejlesztése, amelynek a kiadója a Digital Reality. Ez is egy klasszikus műfaj, a 2D-s platformer játékok újragondolása GhM módra: egy interaktív Kamishibai (japán papírszínház). A fejlesztés alatt sajnos minden gyógyszer elgurult, szóval mindenki tartsa szépen a szemét ezen a címen is.

Mint az nemrégiben kiderült, a Microsoft is felfigyelt a projectre – ami önmagában is hatalmas elismerés. Miben tud segítséget nyújtani az óriáscég, és mit jelent ez a tervezett többi platformra nézve?
A Microsoft évente kevés játékot válogat be a saját portfoliójába, de amikor egy játékkal ezt megteszi, akkor nem sok gondolkodnivalója marad a fejlesztőnek, hogy ez neki megéri-e. Ráadásul az XBOX360 ennek a konzolgenerációnak a shmup-platformja, tehát még csak azt sem mondhatjuk, hogy rossz helyre kerültünk. A többi platformról most ne beszéljünk…



Suda 51. Akira Yamaoka. Mahiro Maeda. Microsoft. Címkék egy olyan játék neve alatt, ami már a megjelenése előtt rengeteget bizonyított. Mire vagytok a legbüszkébbek az eddig elért eredmények közül? Milyen érzés visszanézni az elmúlt 14-15 hónapra?
A legfontosabb kérdésre még nincs meg a válasz: arra, hogy milyen fogadtatásban részesül a játék egyrészt a sajtó, másrészt a vásárlók részéről. Szakmai büszkeség természetesen már most is van mindenkiben, aki részt vett a játék elkészítésében, és piacra vitelében, de… a személyes véleményem az, hogy ez a játék legendának született.



Találkoztatok valamilyen módon ezekkel az élő legendákkal, voltak egyáltalán Magyarországon?
Természetesen voltak ők is Magyarországon, és a csapat több tagja is járt Japánban. Az üzleti tárgyalások, és bizonyos fejlesztési munkafolyamatok is megkívánták a személyes találkozást. Ezenkívül Európában a sajtónak is közösen mutattuk be a játékot (Gamescom), ahogy Amerikában (PAX Prime) és Japánban (Tokyo Game Show) is.

Zárszóként mi más következhetne, mint a szokásos zokszó, könyörgés, és egyben az egyértelmű kérdés: mikor jön el a nagy nap? Mikor kerülhet fel a virtuális piactérre a Sine Mora? A „When it's done", mint a legendák sajátja, ebben az esetben remélem nem válaszlehetőség…
When it is done… plusz az a pár hét, míg mindenki rábólint a véglegesnek szánt verzióra, és a Microsoft felkonfigurálja az XBLA-szerverekre. Azaz 2012. március 21-én.

Nem kérdés, csodát várunk – forradalmat, feltámadást, és új mérföldkövet a magyar játékfejlesztés rögös útján. Figyelem, minden hazai gamer számára piros betűs ünnep – bár egyelőre nem fizetett szabadnap: március 21. Engedjétek meg, hogy Horváth Balázs szavaival érveljek, búcsúzzak, és köszönjem meg az interjút: „mert a személyes véleményem az, hogy ez a játék legendának született."

sQr'



Az Illuminati, és a New World Order



A tudás nem képességek, nem iskolázottság kérdése. Maga a szó cselekvő része azt jelenti, érdeklődsz a világ dolgai iránt, és mersz valamire rákérdezni, mersz valamit megkérdőjelezni, hogy az ezek után szerzett információt felhasználva megismerd például mindazokat az eseményeket, amelyek körül vesznek, amelyek alakítják az életed. A tudás mindenkié, aki szeretné azt elsajátítani, és hajlandó annak utánajárni.

Alan, wake up!



Talán már elgondolkoztál azon, hogy valami nem stimmel a mai világgal, a politikával, az oktatással, az egészségüggyel, az értékek és hagyományok őrzésével és fenntartásával. Talán eszedbe jutott az eddigi életed során, hogy mintha egy bizonyos irányba haladva történnének az események, méghozzá úgy, hogy amikor már azt hiszed, lejjebb nem lehet jutni, utána nagy megrökönyödésedre kiderül, hogy bőven van alább is. Persze (nagy valószínűséggel) nem jöttél rá pontosan, hogy mi a baj, de a gondolat azóta sem hagy nyugodni, és időnként az almában magának járatot fúró kukachoz hasonlóan rágja az elmédet, ezzel sokszor nyugtalanságot okozva az amúgy átlagos hétköznapokon. Nos, a probléma nem veled van, kedves barátom. A probléma valóban a politikával, az egészségüggyel, az oktatással, a rendszerrel van. Na de felmerülhet a kérdés: ott vannak a politikusok, ott vannak az országok életmenetét meghatározó emberek, akiket elitnek hívunk, vagy éppen vezetőinknek – létezik, hogy mindannyian fogyatékosok, és eleve csak egy kisegítő iskolában szerzett papírossal juthatnak odáig, hogy egy adott pártban töltsék be szerepüket? Létezik, hogy miközben mindenki látja, hogy az oktatás, az egészségügyi ellátás, a bűnüldözés szerte a világon egyre silányabb, ők nem tesznek semmit? Amennyiben gond van a kórházakkal, akkor nem segíteni és támogatni, erősíteni kellene azokat a hátráltatás, bezárás, akadályozás helyett? Hogyan kerülhetnek a repülőterek fél Európában idegen kezekbe, miután már teljesen logikátlan és szakmaiatlan lépésekkel ellehetetlenítették azok működését? Hogyan történhet meg az, hogy bár köztudott, hogy az elmúlt évtizedekben mindenhol megjelenő Szcientológiai egyház nem csak a tagok személyes információinak, de az adott országgal kapcsolatos adatoknak a kiszolgáltatására is van használva, ám hiába is lépnek fel ellenük, továbbra is folytathatják feladatuk ellátását? És egyáltalán mi az értelme ennek? Lehet, hogy mindez nem véletlen? Előfordulhat a büszkén hirdetett, a kapitalizmusnak nevezett ópium hatásaitól fetrengő demokráciában az, hogy megvezetnek minket, és minden okkal történik?



Nos, barátom, van egy rossz hírem. Hacsak nem igaz az, hogy valóban kizárólag dilettánsok alkalmazhatóak az országok vezetésére, nagy gondban vagyunk, elvégre mindezeket a problémákat ők is látják, ők is tudnak azokról. Ők hozzák és alakítják a törvényeket, amelyek mindenre kifejtik a hatásukat. Ha pedig valami hosszú távon nem változik, vagy éppen romlik is, akkor az azt jelenti, hogy nekik pontosan ez az állapot a céljuk. Ébredj, Neo…

„Hölgyeim és Uraim! A titkos szó ellenszenves egy szabad és nyitott társadalomban. Népünk örökletesen és történelmileg ellenzi a titkos eskükkel létrejött titkos társaságokat, és titkos eljárásokat. Ellenszegülünk a világ egy monolitikus és szégyenteljes összeesküvésének, mely kizárólag titkolt eszközökön alapul, hogy befolyását megnövelje. Beszivárgással, felforgatással a választások helyett, megfélemlítéssel a szabad választás helyett. Ez egy rendszer, amit megterveztek, óriási emberi és anyagi forrásokkal, egy igen hatékony gépezetben, amely katonai, diplomáciai, felderítési, gazdasági, tudományos és politikai műveletekből áll. Munkálkodásai rejtettek, nem publikusak. Hibáit eltemetik, nem reklámozzák, ellenzőit elhallgattatják, nem dicsőítik. Nem kérdőjelezik meg kiadásaikat, titkaikat. Szolón, az athéni törvényalkotó megtiltotta, hogy megtörjünk az összeesküvések nyomására. Kérem, informálják az amerikai közvéleményt. Az embernek annak kell lennie, aminek született. Szabadnak és függetlennek."

Államférfiak, politikusok és zenészek együtt, egy célért

Az előbbi szavak nem egy szimpla szónoktól, táncdal énekestől, vagy éppen műsorvezetőtől származnak, hanem Amerika 35. elnökétől, John F. Kennedy-től, aki beszéde után 1963-ban támadást indított a központi bank (Federal Reserve Bank) ellen, fél évre rá pedig merénylet áldozatává vált, amelynek részletei azóta is homályosak, adatait pedig titkosították. Lehet összefüggés a beszéde, illetve a bank elleni támadása, és a rengeteg ember előtt elkövetett brutális gyilkosság között? Utóbbi talán egy hatalmas felkiáltójellel ellátott figyelmeztetés („Ne merj velünk ujjat húzni!") az emberiség számára?
De folytassuk… nem Kennedy az egyetlen

az Egyesült Államok történelmében, aki megálljt próbált parancsolni a pénzes lobbinak, és hamarosan az életével fizetett. Abraham Lincoln, Amerika 16. elnöke már az 1800-as évek közepén egy meglehetősen sötét jövőképet festett le, miközben nagyhatalmú magáncégekről, a banki berendezkedés teljhatalmáról beszélt, és nem csak Amerikát, de az egész világot féltette ettől a jövőtől – próbálkozása a pénznyomtatás állami felügyelet alá helyezésével nem járt sikerrel, és 1865-ben ő is merénylet áldozatává vált. Bár a két elnök halálában rengeteg kapcsolódás és összefonódás található, még mindig mondhatnánk azt, hogy mindez a véletlen műve. Már csak azért is, mert a média mindenható gépezete belénk nevelte az évtizedek alatt, hogy minden happy, az összeesküvés-elméletek maximum a kabarék performanszai között mutatnak jól, és ahogy azt már hollywoodi filmben is hallhattuk: a kormány sohasem hazudna, avagy minden tökéletes, a hiba a te készülékedben van.
De lépjünk is tovább… sorolhatnám azokat a neves embereket, akik árnyékhatalmakra, a trón mögött álló szervezetekre, és a kormányok felett ténykedő erőkre hívták fel a figyelmet (pl.: Benjamin Freedman, Benjamin Disraeli, Frankilin D. Roosevelt), de inkább beszéljünk a zenészekről. Tudtátok, hogy John Lennon 1962-ben, a Beatles befutása előtt azt nyilatkozta, hogy hogy tudja, milyen hatalmas, korábban soha nem látott sikerei lesznek a bandának, mert ezért el kellett adnia a lelkét a Sátánnak? Igen, arról a Lennonról van szó, aki azután évekkel később a jó ügyért kezdett harcolni, és rendre felemelte a szavát az elnyomókkal és elnyomással szemben. Talán nem okozok meglepetést: pálfordulását követően tisztázatlan körülmények közt vált egy újabb merénylet áldozatává.
De hogy a közelmúltban keresgéljünk, ott van Michael Jackson. A pop királya földi idejének végső szakaszában egyértelműen a nyilvánosság elé tárta azokat a dolgokat, amelyekkel már egy ideje a dalaiban is foglalkozott. Élete egyik utolsó, komolyabb konferenciáján kimondta az igazságot: a média hazudik és megváltoztatja a dolgokat… de nem csak a média manipulál, hanem a történelemkönyvek is, amelyek szintén hazugságokkal vannak tele. Szinte könyörgött az embereknek, hogy értsék meg azt, amire felhívja a figyelmüket, de addigra már mindenki a sajtó által generált hamis vádakkal volt elfoglalva, amelyek koholt alapokkal MJ pedofil tevékenységét ordították szerte a világban. Bátorsága elnyerte méltó jutalmát – hamarosan a mai napig megkérdőjelezhető körülmények között vesztette életét a saját otthonában. Hogy valóban az orvosa végzett-e vele, és ha igen, ő vajon kinek az utasítására tette ezt, vélhetőleg soha nem tudjuk meg. Sajnos. Már csak azért is érdekesek lennének a részletek, mert ahogyan Britney Spears, úgy Jacko is meglehetősen fiatalon került a szórakoztató biznisz lélekfaló gépezetébe (ez meg is látszódik a közösnek nevezhető sorsukon), ezért talán sokat tudott volna mesélni arról, amit úgy hívunk, hogy Illuminati. Mert a szó létezik, és nagyon úgy tűnik, hogy nem abban a mézesmázos formában, amit a propagandának is nevezhető Angyalok és démonok bemutatott a nagyközönség számára. A világon rengeteg ember nyitja fel a szemét napról napra, és látják, hogy valami nagyon nem stimmel körülöttük – azután összerakják az információkat, a jeleket, a tényeket, és végül valahogy mindenki erről a titkos csoportról kezd beszélni.



Hallottál az Anonymus-ról? Persze. A média mindenhol nagy hangon kiabálta, hogy az Anonymus nevű hackercsapat feltörte a Sony (és rengeteg egyéb cég) hálózatát, majd információkat, kártyaadatokat lopott a felhasználóktól. A bibi: utóbbit senki nem tudta bebizonyítani, utólag mindenki visszavonta a kijelentést. Bibi2: az Anonymus nem egy hackercsoport, hanem egy arctalan, hierarchiától mentes „fogalom/idea", amely magába foglalja mindazokat, akik szembeszállnak az Illuminátussal (keress rá a Youtube-on: Anonymus – Illuminati song). A lejáratás nem jött be. Miközben most éppen Szíriában polgárháborús állapotok vannak, minden adott egy Irán elleni háború megindításához, és miközben az EU öngyilkos gépezete az utolsókat rúgja, százak/ezrek jelennek meg minden nap az Anonymus-hoz kapcsolódó oldalakon, hogy egyetértésüket fejezzék ki. Háború dúl, de nem csak a Közel-keleten.

Az Illuminati

Hogy pontosan mikor és hogyan kezdődött ez az izgalmas történet, arról csak feltételezések vannak (elvégre titkos társaságról van szó), de a legvalószínűbb eredettörténet a bajor Adam Weishaupthoz köthető, aki az írások szerint eredetileg jó szándékkal, az emberiség védelmében alapította meg 1776-ban az értelmiségi körökből, illetve komoly tőkével rendelkező támogatókból álló rendet. Ez nagyjából egybevág Szasa előző számos írásával, elvégre a szabadkőművesek és az Illuminati között elég nagy az átfedés – ezáltal akár teljes egyezésüket is feltételezhetnénk, de az szinte biztos, hogy az Illuminátus piramisrendszerének alsó-közép részei tele vannak azokkal a szabadkőművesekkel, akik a kisebb-nagyobb feladatokat látják el a rend sikereinek érdekében. Egyes vélemények szerint pedig maga a szabadkőművesség csak egy idő után kezdett beszivárogni a társaságba, és szépen lassan a saját képére formálva azt átvette az uralmat felette. Az igazságot mi nem tudhatjuk, ám a kapcsolódások egyértelműek, hiszen mindkét oldalon felbukkannak bizonyos nevek, valamint a jelképek is összekapcsolhatóak a két csoportosulásnál.
Fontos tudni még az úgynevezett Bilderberg-csoportról, amely titkos találkozókon, a külvilág, az átlagos emberek teljes kizárásával gyűlik össze bizonyos időközönként, és tagjai a világ legbefolyásosabb, legnagyobb pénzügyi hatalommal bíró emberei. Felbukkan Rockefeller mellett Rothschild neve is, ami ismét lényeges pont, hiszen állítólag Adam Weishauptot és az általa alapított rendet már az 1700-as években is komolyan támogatta a Rothschild-família.
A történet természetesen ismét tele van hatalmas kérdőjelekkel, és az Illuminati, vagy a Bilderberg-csoport pontos céljai is homályba burkolóznak. Lehet, hogy egy szűk elit próbálja segíteni, támogatni az önmaga végzetébe rohanó emberiséget? Vagy az irgalmatlanul nagy tőke birtokosai ennek pont az ellenkezőjét akarják, hogy uralkodjanak a Föld teljes népessége felett?
Mielőtt továbbhaladunk, nem árt tisztázni valamit. Amennyiben összeesküvés-elméletet hallunk, általában az az első reakció, hogy „ez hülyeség", a második pedig, hogy „miért tennének ilyet?". Persze, a média gépezete mindent és mindenkit tisztára mos, akit kell, de ne felejtsük el, hogy az emberi gonoszság, mint olyan, nagyon is létezik. Mit gondolsz

ÖSSZEESKÜVÉS-ELMÉLETEK



arról, aki az utcán rátámad egy embertársára, és nem csak kirabolja, de el is veszi az életét, minden nyomósabb indok nélkül? Mit gondolsz arról, aki direkt és élvezettel kínoz másokat? Mit gondolsz azokról a vezetőkről, vezető beosztású emberekről, akik hatalmukat fitogtatják, és ki is használják azt arra, hogy beosztottjaikat megalázzák és uralkodjanak felettük, pedig nem az embereket vették meg, hanem a munkájukért fizetnek? Emberi gonoszság létezik, és ezt minden nap tapasztalhatjuk, csak kicsiben. Felmerül a kérdés, hogy mi történik akkor, ha pár ilyen ember kezébe elképzelhetetlen hatalom kerül a bankvilág, a média, a rendszer teljes kontrolljával, és mi jöhet azután, hogy ezeket már mind megszerezték? Nos, akkor jön a New World Order.

Az Új Világrend

Rendre felbukkan a szóösszetétel a politikusok és sztárok szájából, de vajon mit jelenthet? Egy szép és jobb világot? Ha igen, akkor kinek lesz az, nekik vagy nekünk? Sok elmélet létezik, de a legtöbbnek az alapja a totális kontroll, egy globális világállam égisze alatt. A legoptimistább feltételezés is olyasmit jelent, mint amit a Syndicate mutat be nekünk – magánhadseregeket birtokló, a törvény felett álló szupermultik birodalma, amely nem kímél semmit, ami befolyásolhatja hatalmukat. A legpesszimistább? Ebbe még ne menjünk bele, de a középmezőnyben szerepel az a lehetőség, mely szerint polgárháborúkkal, háborúval, vírusokkal tizedelik meg az emberiséget, hogy a jelenlegi életvitel huzamosabb ideig fenntartható legyen, majd egy kamerákkal, rendőrállammal, és egyéb visszaszorító eszközökkel támogatott rendszerben válunk véglegesen rabszolgájává az uralkodó elitnek.

Ehhez már egy chip (RFID) is létezik, amelyet pár éve igyekeznek lenyomni az amerikaiak torkán, és ami természetesen a „mi érdekeinket" szolgálja. Rakassuk magunkba, hogy ha bármikor történne velünk valami, egyből minden adatunk nyilvánvaló legyen. Rakassuk magunkba, hogy létrejöhessen a jövő kereskedelme, amelyben a chip leolvasásával vásárolhatunk és adhatunk el. Rakassuk gyermekeinkbe, hogy soha ne kelljen félni az eltűnésüktől, hiszen az implantátum segítségével bármikor rájuk akadhatunk. A chipet a jobb karunkba teszik, és segítségével nem csak a személyes adatainkat, a pénzügyi és egészségügyi helyzetünket, de a tartózkodási helyünket is megtudhatják, ráadásul ezt a chipet bármikor ki is lehet kapcsolni, ami azt jelenti, hogy amennyiben a rendszer életbe lép, egy ilyen szankció után sem vásárolni, sem eladni, sem elbújni nem tud majd az, akit ilyen módon büntetnek. Szép új világ, már csak egy kis szóma hiányzik.

„Ugyan ki tagadhatná Kevin, már aki ép ésszel bír, hogy a huszadik század egésze az enyém volt? Az egész, Kevin! Az egész! Az enyém! A csúcson vagyok. Eljött az én időm."

Bár nem vagyok vallásos, logikusan belegondolva egyértelmű, hogy Al Pacino semmi túlzót nem állított Az ördög ügyvédje című filmben lévő, az előbb idézett monológgal. Az utolsó évszázad az Ördögé volt, minden tekintetben, mintha csak egy a Jelenések könyvéből megidézett apokaliptikus látomás elevenedne meg a szemeink előtt, ami már csak azért is érdekes, mert az 1900-as évek elején született „jegyzőkönyvek" pontosan leírják (egy világuralmi terv részeként) azt, ami mára szinte teljes egészében meg is valósult.

Az 1800-as évek végén, és az 1900-as évek elején új eszmék jelennek meg, ezzel új alapot adva az emberek közti háborúskodáshoz; a XX. században megjelennek az új vallások, mint például az Anton LaVey alapította Sátánista egyház, amely ugyan az egyén erejéről és szabadságáról papol, mindenféle okkultizmus nélkül, tagjai az összejöveteleken mégis az Ördöghöz imádkoznak, démonokat akarnak megidézni. A popszakma teljes változáson esik át, új zenei stílusok jelennek meg, és az utóbbi évtizedekben kiélesedő tömeghipnózis maximálisan átveszi a hatalmat az intelligencia és a művészet felett, miközben Lady Gaga, Rihanna (ők rendre egyértelműen és pofátlanul alkalmazzák az Illuminati jelképeit, miközben az átlag embernek ez fel sem tűnik), és hasonló sztárok bomlasztják az erre leginkább fogékony fiatalság elméjét, többek közt a nemek közti határok teljes elmosásával (ami mára nevetséges, vagy inkább siralmas állapotokhoz vezetett: transzvesztiták, tökös menyasszonyok, a gyereküket semleges neműnek nevelő szülők stb.). A filmekben, zenékben, reklámokban, és úgy nagy általánosságban mindenben megjelennek a sátánista jelképek, amelyeket úgy vezettek a köztudatba, hogy az szinte fel sem tűnt senkinek – magam is meglepődtem nem is olyan régen, amikor utánanéztem a témának, és észrevettem, hogy majd minden politikus és sztár hatalmas rocker lett… mi mással magyarázhatnánk az ördögszarvat formáló „villázást" a vezető elitnél? A mindent elárasztó pornófilmekben mára már lassan az összes extrémitás alapkövetelmény és természetes velejárója a szexnek, és mindezek a dolgok, amiket most leírtam (elhiszed, vagy sem), észrevétlenül épülnek bele a köztudatba, hogy életünk szerves részeivé váljanak (erről a folyamatról a kor másik nagy sátánistája, Aleistair Crowley konkrét tanulmányt írt, melynek egyik lényeges pontja, hogy például az erős ritmuson és monotonitáson alapuló zenével, drogokkal, valamint a szabad szex segítségével a démoni világ befogadásához szükséges transzba lehet juttatni a fiatalokat – ismerős a lista?). Ugyanolyan lappangó hatású, tudatunk alatt dolgozó ragályok ezek, mint a manipuláló média, vagy az oktatási rendszer, amely a hét nagyobb hányadára szakítja el a gyermekeket a szülőktől, miközben a feltétel nélküli engedelmességre nevel, és ha úgy tűnik, hogy nem vagy





könnyen kezelhető személyiség, a jegyekkel és vizsgákkal lesz biztosítva, hogy ne kerülhess felelősségteljes, befolyással bíró pozícióba. Mindezek mellett sikerült azt is elérni, hogy az emberiség önmagát imádja, ezzel behódolva teljesen az egónak (*Hiúság*), közben pedig teljesen tönkretéve a család, a házasság intézményét.
Mint mondtam, nem vagyok vallásos, de szembetűnő az a változás, ami az elmúlt évszázadban, az egyház (amely belülről lett szabotálva, mint minden más) meggyengülését követően kialakult a társadalomban, és ne feledkezzünk meg a tényről, amely a Luciferiánus gondolkodásmód alapja is – a fényhozóról beszélünk, amely a tudást adja meg az embereknek. Tudás (a technológiai robbanás, amelynek eredménye lassan teljesen behálózza az életünket), fény (az Illuminati, és a szabadkőművesség egyik jelképe a piramis, a tetején lévő mindent látó szemmel, amely a fényével mindent beragyog, de maga az Illuminátus elnevezés is a fényhez kapcsolható), erkölcsi rombolás. Fura, de minden egybevág. Ám ott van az a bizonyos mindent látó szem, amit sokszor védenek azzal, hogy az Isten szeme. Igen, valóban Istené, de vajon melyiké? Az Illuminati sok feltételezés és megkérdőjelezhető tény szerint hívő okkultistákból áll, akik szertartásokat végeznek, orgiákon vesznek részt. (Mond valakinek valamit a Berlusconi-botrány?) Plusz ott van az a nem elhanyagolható tény, hogy bár az utóbbi évszázadokban az egy szemet Isten szemeként vitték a köztudatba, jóval régebbi megnyilatkozások alapján Isten nem egyszemű. Más igen.
Ha még mindig nem állna össze a kép, és nem is sejted, mi állhat a háttérben, jusson eszedbe a korábban írt chip – íme egy idézet a Jelenések könyvéből:

„16.
Azt is teszi mindenkivel, kicsinyekkel és nagyokkal, gazdagokkal és szegényekkel, szabadokkal és szolgákkal, hogy az ő ***jobb kezökre*** *vagy a homlokukra* ***bélyeget tegyenek****;*
17.
És hogy senki se vehessen, se el ne adhasson semmit, hanem csak a kin a fenevad bélyege van, *vagy neve, vagy nevének száma.*
18.
Itt van a bölcsesség. A kinek értelme van, számlálja meg a fenevad számát; mert emberi szám: és annak száma hatszázhatvanhat."
– Károli Gáspár fordítása

Konklúzió

Természetesen a leírtak mind elméletek. Összeesküvés-elméletek, amelyeket alapból elvetünk, mert nem férnek bele az általunk elképzelt és belénk nevelt világképbe. Természetesen a leírtak mind képezhetik a kitalációk fogalmának tárgyát. Ám érdemes utána olvasni a dolgoknak (még most, amíg létezik szabad internet, az eddig ismert formájában). Érdemes megnézni, miről is szólt a függetlenségi háború, már a tankönyvekben megismert információk mellett. Érdemes kutakodni azzal kapcsolatban, hogyan került Amerika az első és második világháborúba, és kik húzták ebből hasznot, valamint azzal kapcsolatban is, hogy a pár kézben lévő kiemelt bankok milyen feltételekkel adják a hiteleiket, és ezekkel hogyan lehet akár mesterségesen generált válságot is teremteni (plusz a kisebb bankokat ezzel együtt tönkretenni), ami szintén nekik kedvez. De ezeken kívül rengeteg minden érdekesség van. Bizonyos nevek, cégek, jelképek rendre felbukkannak, és lassan úgy érzed, hogy az összeesküvés-elméleteknek legalább a fele összefonódik, és a legnagyobb, legrémisztőbb elmélet részleteit mutatják. A médiumok, a tömegszórakoztatás, a tőke birtokosai pedig bármit elhitethetnek, akár még azt is, hogy ahogy élünk, az természetes, és teljesen rendben van. De Te biztos vagy ebben?

Nálam a változást a Wake Up Call (vagy Ébresztőfilm) című film hozta el (ajánlom mindenkinek… a Youtube, és a Gugli a te barátod – utána pedig jöhet Az üzenet című sorozat, majd érdemes megnézni a reklámos üzengetés egyik legszebb példáját, a Nike Kobe System Commercialt), és ennek köszönhetően ástam bele magam a témába. Ebben figyeltem fel a WTC-re is – tényleg, ha a repülőgép a felső emeletekbe csapódott, akkor miért zuhant össze az a két masszív épület szinte szabadeséssel, a fizika törvényeire fittyet hányva; és hogyan lehet az, hogy évekkel korábbi filmekben nem csak az esemény van megvizionálva, de maga a dátum is rendre felbukkan azokban?

De vigyázz, mert ha komolyan veszed a dolgot, egy idő után lehullik az elmédet gúzsba kötő lánc, és más szemmel fogod nézni a világot, a reklámokat, a politikai álharcokat, a közel-keleti eseményeket, és minden egyebet. Persze nem leszel egyedül. Talán a Mátrix volt az első komolyabb csapás az évszázados hülyítés okozta gúzsra, aminek hatására az emberiség természetes immunrendszere aktiválódott, és egyre többen ébredeznek, de nem csak a „kis emberek". Figyelj oda a Muse Uprising című számának szövegére, vagy nézd meg az azt tartalmazó borítót és annak címét. Nézz körül, mi zajlik a környezetedben. Én ennyit tudtam nyújtani (pedig lehetne még beszélni az 1900-as évek közepén végzett elmekontrolláló/befolyásoló kísérletekről, az időjárást megbolygató HAARP-rendszerről, Obama kampányáról és jelképeiről), vagy a telekommunikáció megfigyeléséről, de azt hiszem talán így is tömény volt az információk áradata. De erre szükség volt ahhoz, hogy elhintsem a magot, ami a „tények" megkérdőjelezéséhez vezethet.

Lehet, hogy mindaz, amit leírtam, csak mese, de nem baj, ha felnyitod a szemed, és nem csak arra figyelsz, amit eléd tesznek, hanem rákérdezel: de miért ezt; mi az oka; hogy lehet; mi nem stimmel? Ha pedig valami a leírtakból nem csak egy élénk fantázia szüleménye, akkor felkészülhetsz előre, és tehetsz a sorsodért. Mert ha kiderül minderről, hogy valóság, akkor nem lennék az uralkodni kívánók helyében. Sokan vagyunk. Nem felejtünk. Nem bocsátunk meg.
Vigyázzatok magatokra és egymásra.

Böjtös Gábor



Meglehetősen korán kell kelnie annak a személynek, aki új ötlettel szeretne előrukkolni a videojátékos bizniszben. Ez tény. Azonban ebben a sajátos világban (amely mára meglehetősen nagy szeletet tudhat magáénak a szórakoztatóiparban) nem csak pionírok, avagy úttörők találhatók, hiszen ott vannak a szolgamód klisékből és bevált elemekből építkező iparosok (vagy nevezhetjük őket „jómunkásembereknek" is). Valamint azok is, akik a már bevált receptekből kinézik a legízletesebb összetevőket, majd bedobálják azokat egy hatalmas üstbe, és végül valami olyasmit főznek, aminek egy-egy pillanatban ugyan ismerős a zamata, ám összességében véve az étkezés befejezése után nem csak jóllakottnak érezzük magunkat, de még meg is nyaljuk a tíz ujjunkat, hiszen a koszt az ismerős érzés ellenére isteni volt.
A Dragon's Dogma esetében már az előzetes verzió alapján is elmondhatom, hogy a producer Hiroyuki Kobayashi (DMC 4, RE4) és a rendező Hideaki Itsuno (DMC 3-4) ezzel a játékkal inkább az utóbbi kategória képviselői közé állt be, mintsem az előtte soroltakéba, ami persze egyáltalán nem baj,



elvégre a megbízható minőségre akkor is szükség van, ha az nem társul innovációval. Hiszen a legfontosabb tényező egy program esetében maga a szórakoztatás, amihez nem mindig szükséges egy formabontó gondolat, egy isteni szikra.
A másik dolog, amit már most leszögezhetek: ez a cikk bár előzetes verzió alapján készült, erőteljesen billeg egy teszt és egy bemutató hajszálvékony mezsgyéjén, inkább az előbbi felé billentve a mérleget. Már csak azért is, mert a preview példány tulajdonképpen szinte mindent tartalmaz abból, amivel a végleges, bolti verzió fog rendelkezni, megspékelve persze néhány kellemetlen plusszal, mint például a még kiküszöböletlen technikai hibák, amelyek leginkább hozzájárultak ahhoz, hogy ne illessük pontszámmal a produktumot, már persze a kiadói embargók mellett, amelyek a print cikkek megjelenését illetik. Tehát a Konzol Magazinban ezúttal elsők közt olvashattok rengeteg információt a játék kapcsán, méghozzá úgy, hogy a májusban esedékes megjelenés környékén a tényleges tesztnél már csak az online funkciókra, illetve a javításokra fogunk koncentrálni.



Legendás (h)ősök nyomában

A trailerek, információk, interjúk kapcsán sok minden megfordulhatott a fejünkben, rengeteg dolgot elképzelhettünk a tényleges játékmechanika kapcsán. Nem véletlenül. Első blikkre a négyjátékos kalandozás stílusa alapján sokaknál a Lost Planet második epizódja ugorhatott be, ami már csak azért sem meglepő, mert egyazon istállóból származik mindkét darab. Aztán ott van a Skyrim, mint a kalandozások helyszínéül szolgáló világ – nagy sárkány, hatalmas, szabadon bejárható területek, óriási városok, mesterséges intelligenciával ellátott utazók és lakosok. A szörnyekre kapaszkodós képsorok emellett erősen emlékeztettek a Shadow of the Colossus bámulatos, felejthetetlen, monumentális akcióira, nem utolsó sorban pedig ott van a Demon's Souls/Dark Souls páros, ami teljesen felforgatta az elképzeléseinket a fantasy játékok kapcsán, pláne az azokban található multiplayer szisztémával kapcsolatos beidegződések terén. Ez utóbbi az a pont, ahol a Dragon's Dogma kapcsolható a From Software alkotásaihoz, elvégre jelen cikk tárgya is meglehetősen sajátos módon közelíti meg az online funkciók kérdését. Persze a DD nem kizárólag ezen sikerek (kivétel a LP2, ami nem teljesen illik ebbe a kategóriába) meglovagolásából és lemásolásából áll, ezt hinni pedig hatalmas hiba lenne. Mint azt már írtam, a Dogma meglehetősen sajátos összképet mutat az összetevők egy részéből fakadó kavalkád ellenére, és miközben innen és onnan is csipeget, határozott lépéseket tesz az önállóság irányába. Még ha nem is száz százalékban sikeres ez a próbálkozása.



Barlangokból a tengerpartra

A mindenre kiterjedő karaktergenerálás (amivel nem csak nemünket, alakunkat, kasztunkat – egyelőre csak három volt választható: harcos, varázsló, íjász –, de a legapróbb dolgokat, és akár a sebhelyeinket is kiválaszthatjuk… én közel húsz percet szöszöltem ezzel, tök jó a választék) után a program egyből belecsap a lecsóba, avagy beledobja játékosát a mélyvízbe, mikor egy sötét barlangrendszeren kell átverekednünk magunkat egyetlen társunk segítségével. Ekkor már el is lehet könyvelni, hogy bár a grafika nem túl részletes (legalábbis egyelőre), kimondottan jól néz ki, ahogy az oldalunkra helyezett lámpás utat tör a mindent körülölelő feketeségben. Összetalálkozunk goblinokkal, hullákkal, még további két baráti NPC-vel, majd feltűnik az első nagy ellenfél, a görög mitológiából már jól ismert oroszlánfejű, kecsketestű, és kígyófarkú szörnyeteg, a Kiméra, amelynek legyőzése egyben le is zárja az első fejezetet, ami tulajdonképpen egy kezdeti betanításnak felel meg. Hangulatát tekintve már ez a tíz-húsz perces szakasz is megadja az alapot a későbbi kalandokhoz, pedig még semmit nem láttunk. De tényleg semmit.
Innen már csak egy lépés az átvezető video, amelyben a sokat mutogatott hatalmas sárkány egy az égben megnyíló fekete örvényen keresztül töméntelen hárpia társaságában érkezik meg a világunkba, ami nem csak látványos, de főszereplőjét tekintve kifejezetten tekintélyt parancsoló is, így azzal már ennyi bemutató után sem szeretnénk összeakasztani a bajszunkat. Ám az élet nem habos torta, ahogy azzal már sokszor szembesülhettünk.
Hősünkkel/hősnőnkkel hamar egy kis faluban, a tengerparton fekvő Cassardis-ban találjuk magunkat, ahol a sztori ténylegesen elkezdődik, és mivel manapság nincsen fantasy gonosz sárkány nélkül. Meg is jelenik a már említett kis vöröske, majd miután tüzes leheletével felperzselte a környező házakat és azok lakóit, rögtönzött szívműtétet hajt végre rajtunk, ezek után pedig, mintha a





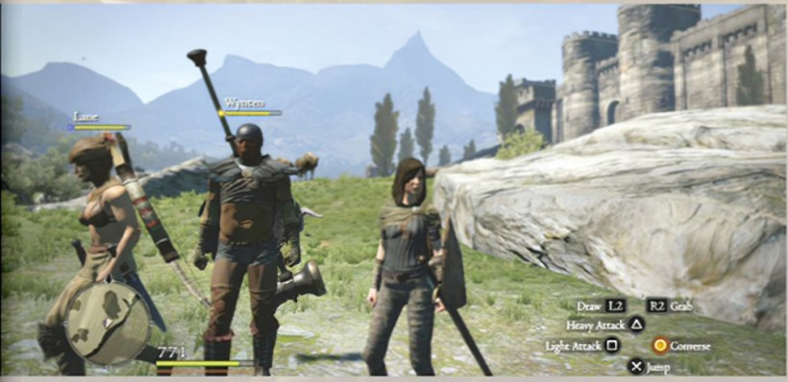


világ legtermészetesebb dolga lenne ez az egész szituáció, közli, hogy karakterünk a kiválasztott, aki eme örömhír hallatán boldogan elalél. Micsoda fordulatok.

Az első lépések

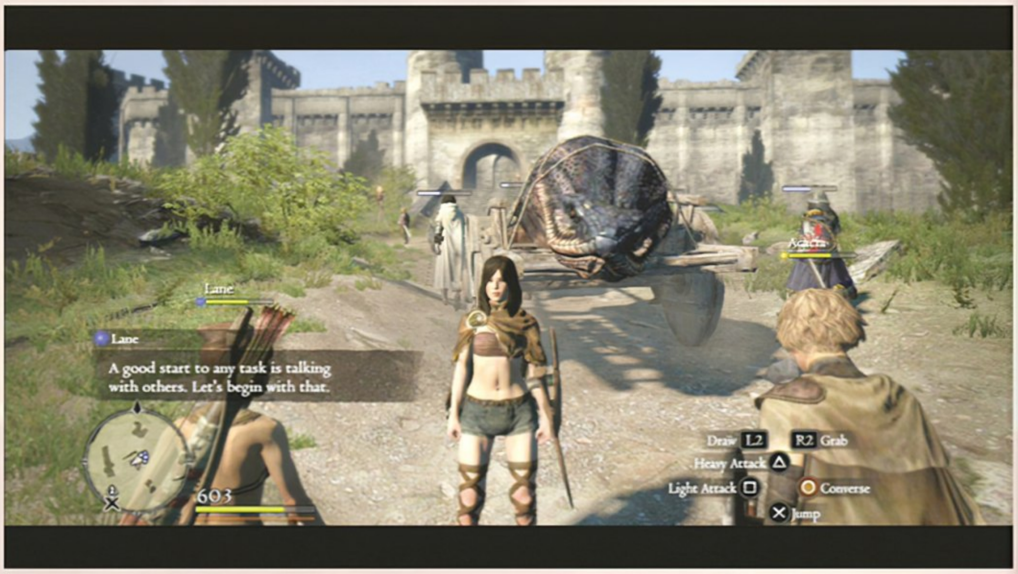
Kisebb csodaként tartják számon a túlélők, de szívdobogásunktól búcsút véve kelünk ki hamarosan a jó puha ágyból, hogy utánajárjunk az eseményeknek, ami jó RPG-hez méltón rengeteg mellékküldetés, illetve a fő történeti szál segítségével történik. Előbbiek közé tartozhat például jó néhány patkány jobblétre szenderítése, a farkasok állományának megritkítása, vagy a helyi pap ellopott könyvének megtalálása, és ezekkel a kis missziókkal is rengeteg időt „pazarolhatunk el" (minden fontosabb helyszínen találhatunk üzenőfalakat, amelyekről informálódhatunk ezen irányú lehetőségeinkről, de akár az erre-arra tébláboló gépi karakterektől is beszerezhetünk plusz feladatokat), ám a játék igazi lényege a fő vonalban van, ami már önmagában is elég időigényes.
Utóbbi segítségével fedezhetjük fel (miközben összeakadunk kezdő társunkkal, Rookkal) az első olyan rúnás sziklát, amelyen keresztül az úgynevezett Pawns beidézhető a saját világunkba. Ilyen kövek az üzenetes táblákhoz hasonlatosan minden fontos helyszínen megtalálhatóak, és amennyiben unjuk segítő karaktereinket, ezen tömbök segítségével léphetünk a ködben úszó párhuzamos világba, ahol az egycsarnoknyi területen belül választhatjuk ki, kivel szeretnénk folytatni az utunkat. Egyszerre három NPC-karakter tarthat velünk, melyek közül kettő kölcsönzött személy (rájuk még visszatérek), egyet pedig mi magunk alakíthatunk ki a fő hősünkhöz hasonlóan, ráadásként stílusát, viselkedési jellemzőit is megadva.
Amennyiben készen van a csapatunk, és eleget időztünk a helyiek ügyes-bajos dolgaival, ideje elindulni a közeli katonai táborba, ahol az említett szikladarabra lelhetünk, kiképeztethetjük magunkat az egyik zsoldossal, illetve lepihenhetünk, valamint fejleszthetjük képességeinket is (pl. harccsal a pajzs mögül vagy rohamozva támadás, az ellenfelek megfélemlítése). Ezután, előrehaladva a kampányban, egy kisebb alvás után a bemutatókban már látott hidra támadására kelünk, amely során ismét (már a Kiméra esetében is javasolt módszer) kamatoztathatjuk a kapaszkodós támadás képességét, amellyel a cuki kis hüllő egyik fejét távolíthatjuk el a többháznyi méretű testről. Innentől indul be minden.
Kapunk némi kíséretet, vagyis inkább egy védelemre szoruló







csapatot, amely a fővárosba tart, hogy a herceg tudomást szerezhessen a kígyófejű támadásáról, és amennyiben oda eljutunk, megkapunk egy szinte teljesen nyitott világot, amelyben kedvünkre sétálhatunk bármerre, amerre ellátunk, utunkat pedig maximum az erre-arra lebzselő, nálunk még jóval erősebb szörnyek korlátozhatják.



Korlátlan lehetőségek, teljes szabadság

Amikor már idáig eljutottunk, sok mindent tapasztalhattunk a játékból, ám a fő történetben még sehol sem tartunk az elhasznált időmennyiségtől (ráérős tempóban, útközben mindent felfedezve kábé öt óra) függetlenül, persze az elmondható, hogy nagyjából így is képben leszünk a programmal kapcsolatban, ami azért ezután mutatja ki igazán a foga fehérjét. Nagyon jól néz ki az is, ahogy a Cassardis-ban álló templom előtt állva elterül alattunk a hatalmas tenger, amelynek sós illata szinte marja az orrunkat, ahogy az is impozáns, mikor az erdőbe kijutva a szél összeborzolja a növényzetet, illetve szanaszét fújja a homokot, de mindez semmi ahhoz képest, amikor lámpánk fényétől körülölelve a katakombák mélyére merészkedünk, vagy amikor ott állunk egy óriási völgyben, amelynél bármerre is indulunk, kilométereket kell megtennünk, miközben lépteink zaja az itt-ott álló romok falai közt visszhangzik. De említhetném Everfall kacskaringós lépcsőit, melyeknek aljában olyan borzalmak leselkednek hőseinkre, hogy onnan a dolgot csak menekülőre fogva tudunk kijutni.

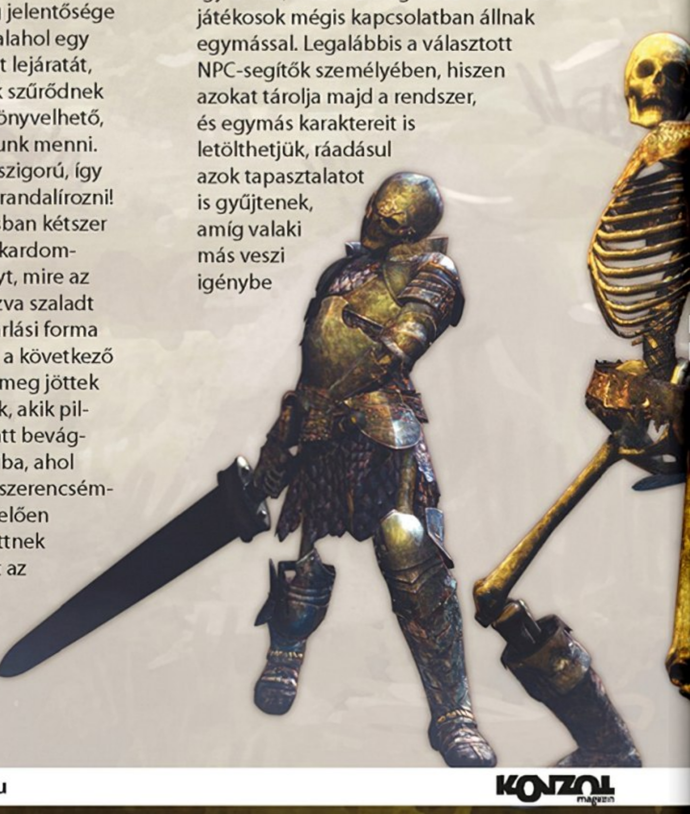
Rengeteg minden van a Dragon's Dogma-ban, ami felfedezésre vár. Ott van ugye a sztori, amely még a mellékküldetések nélkül is kábé ötven órát tesz ki (azokkal együtt pedig a száz óra is simán megvan), ott vannak a kisebb feladatok (gyógynövények beszerzése, vadászgatás, személyek kísérgetése stb.), és még mindig nem vagyunk tisztában azzal a kalanddal, amiről a DD szól. Mitológiai lények, szörnyek a klasszikus fantasy-világokból (a megszokottak – csontvázak, zombik, farkasok, denevérek, patkányok, banditák és hasonlók – mellett küklopsz, griff, hárpia, „beholder" stb.), vásárlási (fegyverek, ruhák, mágikus tárgyak) és fejlesztési lehetőségek, kombinálási képesség (az összeszedett anyagokat összekeverheted, hogy újakat hozz létre: erősebb gyógyitalok, robbanószerek, drágakövek) – tulajdonképpen minden, amit elképzelsz egy ilyen program esetében.



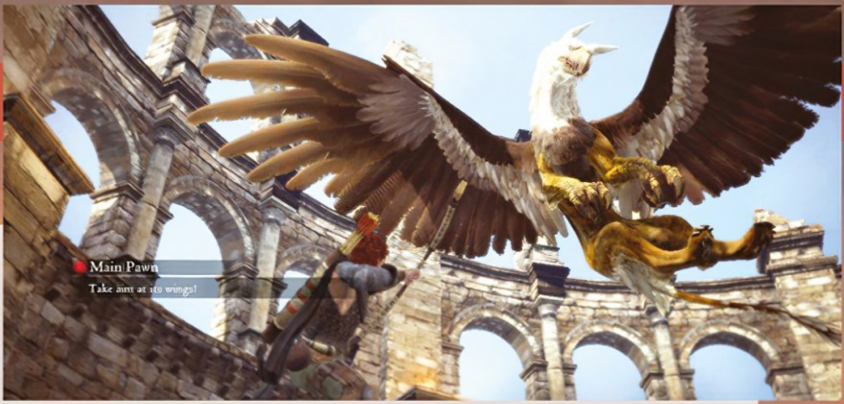
A napszakok változnak, a helyszíneknek külön hangulatuk van, és bármit teszel, bármit látsz, annak mindig jelentősége van. Tegyük fel, hogy valahol egy katona őrizgeti egy kút lejáratát, amelyből fura hangok szűrődnek ki, nos, ekkor már elkönyvelhető, hogy oda még le fogunk menni. Emellett a törvény is szigorú, így nem lehet csak úgy randalírozni! Én például a fővárosban kétszer megcsapkodtam a kardommal a pincérkislányt, mire az pajkosan visítozva szaladt el (ez az udvarlási forma nem jött be), a következő pillanatban meg jöttek is a katonák, akik pillanatok alatt bevágtak a dutyiba, ahol mondjuk szerencsémre megfelelően alulfizetettnek bizonyult az őr, hiszen némi kenőpénz ellenében szabadon is engedett – a lefizetés ötezer arany, az érzés, amikor a lens flare kisüti a szemed: megfizethetetlen.

A világháló rabságában

Szóba került a Lost Planet 2 (négyes kaland, illetve az akciókban van némi azonosság, ezen kívül azonban minden hasonlóság kizárva), a Shadow of the Colossus (kapaszkodás, és a kijelölt pontok támadása a szörnyek hátán, amíg bírjuk szuflával), valamint a Skyrim (hatalmas, nyitott terület, rengeteg beszélgetésre is alkalmas NPC), és ugye ott volt még a „Souls-sorozat". Utóbbi nem tökéletes példa, hiszen szinkronizált multiról a mai napig nincs hír (vélhetőleg ez így is marad), ám némi hasonlóság azért így is van, hiszen a Dogmában kalandozó játékosok mégis kapcsolatban állnak egymással. Legalábbis a választott NPC-segítők személyében, hiszen azokat tárolja majd a rendszer, és egymás karaktereit is letölthetjük, ráadásul azok tapasztalatot is gyűjtenek, amíg valaki más veszi igénybe











a szolgáltatásait (mondjuk, hogy mire visszakapjuk őket, már tudni fogják, mi a legjobb stratégia egy olyan lénnyel szemben, amivel mi még nem is találkoztunk). Szerintem jópofa ötlet, bár egy valós, négyfős co-op nagyobb örömöt okozna.
Emellett képeket is megoszthatunk (a menüben bandukolva készíthetünk pillanatképeket, akár a küzdelmek alatt is), ám más lehetőség még nem ismert az internetes rendszer kapcsán.

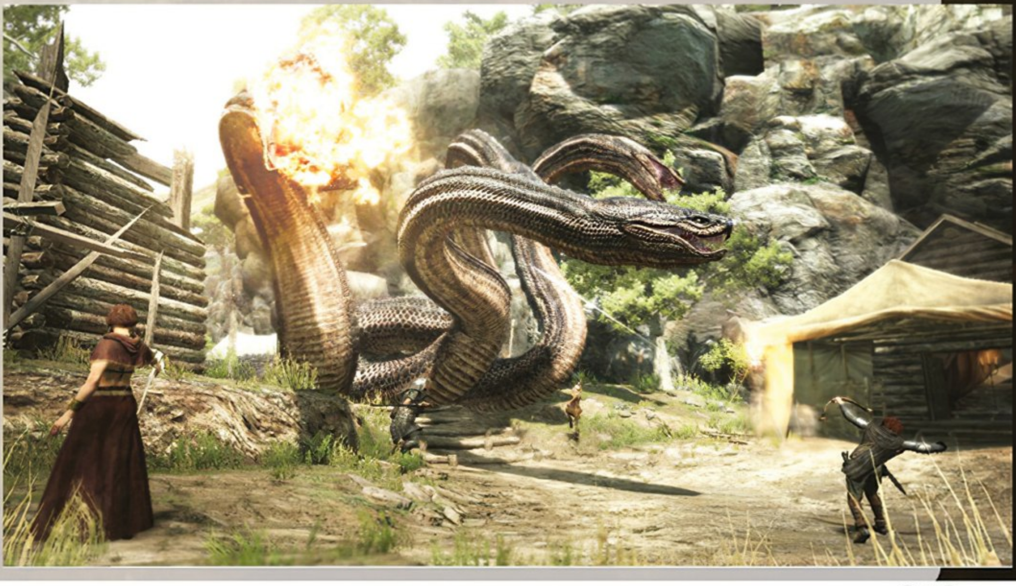
Öröm és üröm

A Dragon's Dogma tehát meglehetősen kellemes játéknak ígérkezik, amelyben az RPG-örökség éppen olyan erősnek tűnik, mint az akció jelleg. Van rengeteg lehetőségünk, szabadon zarándokolhatunk, remek csapatmunkát építhetünk ki (a harcos karakterem mellé választott második harcos, valamint egy varázsló – ő a tűzlabdák lövöldözése mellett folyamatosan gyógyítja a társakat –, és egy íjász együttesen elég komoly csatákat produkált), millió küldetést vállalhatunk be, és mindez meglehetősen hangulatos formában kerül terítékre, egészen kellemes külcsín mellett. A Dragon's Dogma világa szinte lélegzik, szinte a szemünk előtt kel életre, és a From Software alkotásaihoz hasonlatosan ebben sem vagyunk mindenható istenek, avagy egy-egy elhamarkodott lépésünket könnyen a csapat kihalása követheti (társainkat feléleszthetjük, ám ha mi kileheljük a lelkünket, akkor vége mindennek), avagy kihívás is van a dologban. A környezet átlagban szép és egyedinek mondható, bár vannak még technikai problémák, amelyek a próbaverziók átkaként lépnek fel. Ilyen mondjuk a néhol iszonyatosan felületes textúrázás, a gyenge vízeffekt, vagy a sokszor tapasztalható belassulás, amikor kábé olyan az akció, mintha lassított filmet néznénk, és még a hang is akadozik. Emellett kicsit zavaró a mentési szisztéma, amely a főküldetések befejezésénél lévő checkpointokon kívül szinte csak manuálisan történik (emiatt nem egyszer mehettem neki újra egy-egy akár húsz perces küzdelemnek).
Nem utolsó sorban kicsit vicces volt a fővárosban való nézelődés, amelynél a főtér tele volt lakosokkal, míg az utcákon sétálgatva alig akadtam össze valakivel, a házak pedig szinte csak formális szerepet töltenek be, és kábé annyira életszerűek, mint bármelyik Barátok közt-epizód.

Persze ezen hibák nagyobb hányada orvosolható, és remélhetőleg javítva is lesznek, aminek köszönhetően én úgy hét-kilenc pont közé lőném be a szoftvert, bár a felsőbb hányad a valószínűbb, elvégre a Dragon's Dogma alapvetően jó kis darab lesz, és bár felemás érzéseim voltak a produktum kapcsán, ebben az évben ez, és a The Witcher 2 volt az, amit leginkább vártam a stíluson belül. Utóbbi szinte biztos, hogy oda fog csapni, a DD pedig a próbaverzió alapján szintén jó mókának ígérkezik, így nagyon hálás vagyok a lehetőségért, hogy ilyen hamar beleáshattam magam a rendkívül tartalmas anyag közel teljes változatába. Várom szeretettel a májust, és szerintem a műfaj kedvelői is készülhetnek a piszkos anyagiak rendezésére.

Böjtös Gábor

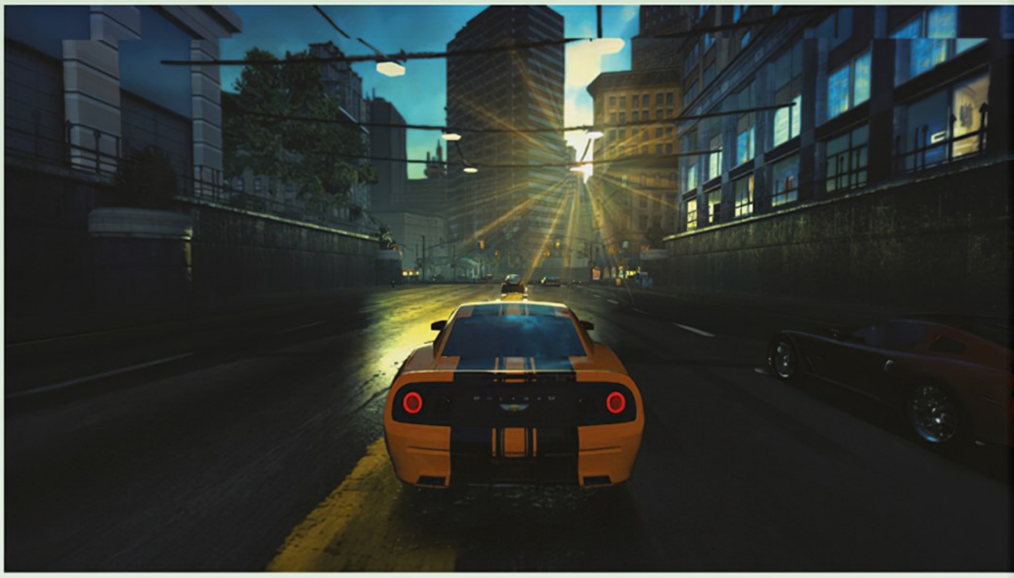




Ridge Racer Unbounded

Nyomokban Ridge Racert tartalmazhat!

Az már senkinek sem újdonság, hogy korunk egyik jellegzetessége az, hogy sikeres játéksorozatokat újítanak meg, és ennek egy része jó döntésnek, a nagyja pedig csinos baklövésnek bizonyul.
A Namco általam is nagyon kedvelt Ridge Racer-szériájának utolsó nagygépes változata lassan hat éve jelent meg, de a kiadónál már akkor úgy nyilatkoztak, hogy a továbbiakban más irányból közelítik meg a játékot, mert a változás jó, kell, és hasznos (is lehet). Nem kerülgetem a forró kását.
Az Unbounded olyannyira más lett, hogy a rajongók tán jobb, ha rá se néznek soha, mert még a végén kőszoborrá változnak, némi halálsikollyal kísérve.
A válasz a miértre egyszerű: fényes, napsütötte, avagy csillagos égbolt alatt elterülő futurisztikus városok, színpompában úszó tájak? Meseszép, a fantázia szülte versenygépek, vad driftelések, roppant precíz, hibátlan vezetést megkövetelő, kihívásokkal teli játékmenet? Őrjöngő közönség, és a hangulat képzeletbeli csúcsán a kultikus kommentátorok jelenléte? Ez bizony mind ugrott, helyüket Shatter Bay, egy amerikai fiktív nagyváros vette át, mely koszos, szürke, a kulturált vezetés helyett káoszt kell teremtenünk magunk körül, nem kímélve a karosszériát, betont, téglát, s majd mindent, mit ember alkotott. Jobb hozzáállás az, ha csak az alcímet nézve tekintünk a játékra, mint egy újabb produktumra az árkád versenyjátékok között. Így a műfajt kedvelők bátrabban tehetnek vele egy próbát.



A szerkesztőség részére bocsátott előzetes tesztpéldány szerencsénkre a teljes játékot tartalmazta, ennek köszönhetően mindent meg tudtam tekinteni, ami eme új felvonás sajátja, a végleges változatban tartalmi bővülés elvileg nem várható, inkább a meglévő dolgokat pofozgatják, optimalizálják tovább.

Az alcím nem mást takar, mint az Unbounded nevű bandát (akik a törvényre magasról téve száguldoznak a város utcáin), melynek mi is tagjai vagyunk, és célunk nem „nemesebb", mint uralni a kilenc kerületre felosztott metropoliszt. Ennyi indíték kinek nem elég? Városrészenként hét helyszín várja a ganget, ahol különböző feltételek mellett törhetünk uralomra. A játék „újítása" (ránézésre Burnout Revenge, a pusztítás terén kis Split/Second beütéssel – utóbbiból az azért nincs meg, hogy komplett pályaszakaszokat alakítsunk át), hogy üssük ki az ellenfeleinket, ha tehetjük, illetve fix pontokon törjünk magunknak utat. Ez utóbbi mindig valamilyen épület, amin átrongyolva kvázi egy levágást nyitunk meg – ez az alternatív út a verseny végéig nyitva is marad. Másokat megszívatni, vagy ajtóstul valahova berontani úgy lehet, hogy a sebességmérő alatt lévő mércét feltöltjük (drift, szélárnyék, vagy tereptárgyak szétzúzása), ekkor aktiválódik a Power-löket, ami a fentiekhez szükséges.
Ez az erő önmagában nitró is, viszont nincs több tank, ami feltölthető lenne, csak egy (megjegyezném, hogy minden autónak van egy energiacsíkja, és ha ez alacsony, akkor sima ütközéssel is a roncstelepre küldhető). Eköré épül a játékmódok nagyja. A Domination versenyen aktív, adhatsz a pofájára mindenkinek, Frag versenyeken (ez a szó a Takedown itteni neve) azonnal töltődik, a többiek mondhatni tekebábukként vannak csak jelen, szomorú sorsukra várva. Ennél a könnyen abszolválható módnál tán érezhették is a fejlesztők, hogy nem igazi megmérettetés, emiatt egy kamionnal is alkothatunk (ekkor rendőrautók ellen), ami színtiszta móka, bár idővel már unalmas lesz, hogy a kis „Dávidoknál" nincs parittya.

A Time Trial ellenben nagyon jó, és kétféle akad belőle. Az egyikben rendőrök próbálnak lelassítani minket – itt érdemes a levágásokra rágyúrni –, a másik egy afféle kaszkadőr-módozat. Itt az idő alapból nem elég a „domináláshoz", és nagy, kék, pörgő RR-emblémákat kell gyűjtenünk az extra másodpercekért, amiket ugratókon, rámpákon, félcsövek tetején érhetünk el.
Ettől egy kicsit a játék motorja is megbolondul néha. Egyszer felturbóztam egy logoért, majd a löket alternatív energiaitalként szárnyakat adott, és szabályosan fenntaláltam magam egy felhőkarcoló(!) tetején (és ha nem járt volna le az idő, a tetőkön folytattam volna az utam).
Az érdekesebb játékmódok ezzel ki is fújtak, a Shindo alatt szabványos verseny van, csak a nitró tölthető, a Drift meg önmagáért beszél, ám ha ütközünk, az nem szakítja meg a pontosztást. Utóbbiban a csúsztatásért, a Fragben pedig a levágások áttöréséért kapunk extra időt.

Ami a legdrasztikusabban eltéríti a játékot a nevétől, az a játékmenet, s rögtön érződik, hogy az egész nem egy japán alkotás, hanem a finn Bugbear (FlatOut-sorozat) keze munkája. Mely kezek nem igazán voltak megkötve. Ahogy elindulunk, az autók viselkedése sokkalta „emberibb", semmiféle RR-érzet nincs benne, a driftelés se akkora kihívás már, sőt többnyire erőlködni kell, hogy előcsaljuk azt (csak a nagyon erős gépek hajlamosak maguktól kitörni).
Ugyanez érvényes a motorhangokra is, nem élethűek, de sokkalta földhözragadtabbak, mint a korábbi részek egyedi, jellegzetes és nagyszerű „zúgásai".
Mivel a rombolás az egyik fő elem, nem gond, menynyiszer ütközünk, nagyjából az összes verseny győzelemmel behúzható.











Azt sem árt megjegyezni, hogy rengeteg pályamenti elem törhető, ám ez eleinte kissé csalóka. Egy-egy (látszólag) alacsony tégla, beton, illetve nem kis ellenállással rendelkező fémoszlop, hídpillér natúr kiüthető, ám a nehéz megkülönböztethetőség okán nem egyszer rongyolunk a halálba (majd eredhetünk a mezőny után), hiába láttuk„verhetőnek" az akadályt. Támpontunk csak tapasztalat alapján lesz: itt fennakadsz a semmin, ott átmész a tíztonnás falon, sose tudhatod, mi enged át, s mi nem. Amíg az objektumok rombolása hellyel-közzel látványos, az autók lenullázása már kevésbé. Az rendben van, hogy gyűrődik, meg kigyullad a gép, de törmelékeffekt alig kíséri, a kerekek soha nem szakadnak ki, a Burnoutban már PS2-ön is szebben néztek ki ezek a megoldások.

A HUD, vagyis a grafikus interfész roppant letisztult, a pálya mentén kapunk csak infót arról, hány kör van még hátra, mennyire vagyunk lemaradva, és hasonlók. Visszapillantó sincs, aminek hiánya igen fájó, nehezebb ellenállni így, ha valaki épp Power-támadást indít ellenünk (amit a legkönnyebben úgy védhetünk ki, ha mi is elsütünk egyet, ekkor hatástalanítják egymást).
Emellett az AI bizony lassú, ritkán agresszív, néha megtáltosodnak ugyan az ellenfelek, de ha már ismerjük a járást, egyhamar bottal üthetik a nyomunkat.

A változás az autókat is elérte, mindegyik sokkalta jobban hasonlít valamelyik valós, életbeli társára, továbbá vásárolgatás, tuningolás sincs, a fejlődési rendszer által nyílnak meg az újabb kasztnik, adott szint eléréséhez kötve a megszerzésüket.
A ranglétra csupán erre, valamint a karrier módban az új kerületek megnyitására, illetve a városépítő szekcióhoz az új blokkok feloldására szolgál.
Géposztályokból öt fontosabb van, amik így jellemezhetők: gyors, gyorsabb, fénysebesség, valamint tapad, driftel, mindkettő, és se nem tapad, se nem csapat rettenet.
Ezt több fiktív alkategória színezi fel, árnyalja át így a végleteket, mindenki megtalálhatja a számára leginkább úthoz álló darabot. Kivéve, amikor megfogják a kezed, elvárva valami csoda eredményt a legalkalmatlanabb négykerekűvel.

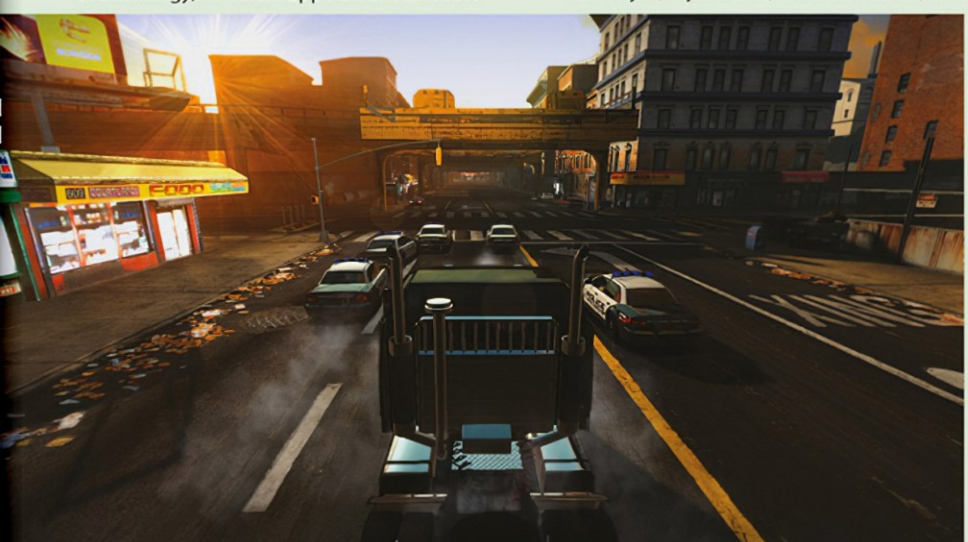
Bár az elérhető autók és helyszínek száma mondhatni tisztességes, új pályákat a városépítés alatt magunk is kreálhatunk.
Nincs túlbonyolítva. Vannak fix blokkok, komplett épületekkel, mi csupán egy négyzethálós területen rakosgatjuk le a felrajzolt útirányokat. Amint a nyomvonal kész (mókás, hogyha egy hosszú egyenest kreálunk, akkor ahányszor ismételtük, annyiszor suhanunk el ugyanazon épületek között), beléphetünk rá, kisebb tereptárgyakkal díszíthetjük; olyanokkal, amik törhetőek, akár végigfalazva azokkal az egész pályát.
A kész művünkhöz természetesen minden egyéb feltételt megadhatunk, hogy milyen versenynek szánjuk, milyen megkötésekkel, paraméterekkel.

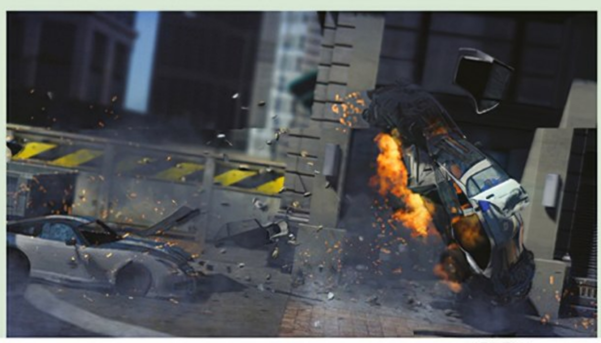
A multi ugyanazt nyújtja, mint a kampány, csak kurtítva, mivel leginkább Domination versenyeket futhatunk fix, és a mások által elkészített pályákon.
A Challenge menüpont az, ami még egyedi – 24, 6, 1 órás kihívások várnak rád, amelyek mindenkinek ugyanakkor jelennek meg.
A cél természetesen a kreátor eredményének a megdöntése. A versenyek intenzitása az elvárhatót hozza. Amennyiben téged pécéztek ki a legtöbben, anyázol és lemaradsz, ám ha megúszod az elején, hátramenetben is behúzod a győzelmet.

Nagyjából ezt tartalmazza a „megújított" Ridge Racer. Több helyről nyúl, de egyiknél sem teszi olyan jól, hogy kiemelkedő legyen, így egy közepes minőségű árkád ereszdelahajam kerekedett ki belőle; mint ahogy már említettem, nem kifejezetten a sorozat kedvelőinek tálalva.
Mindehhez átlagos körítés dukál, a leggagyibb benne az autók törése, ellenben legalább szép gyorsan, reccenésmentesen fut. Egy dolog nem változott szerencsére, és az a zenei körítés: hozzák a szériától elvártat, sőt sok korábbi rész csodás dallama is újra felcsendül (Hiroshi Okubo számai), de mi ugye nem albumot akarunk vásárolni.

Sajnos semmi olyat nem mutat a játék, ami kiemelné a középszerből.
Summázva, mint egy mezei racer, olyan 7 pont körülire értékelném, azonban mint új csapásirányt a Ridge Racer számára, nos, ezt inkább hagyjuk.
Megemlíteném még, hogy bár a debug gép meghajtója kissé küszködött, a többnyire 5-6 perces töltési időkre ez nem biztos, hogy mentség, szóval van rá esély, hogy irdatlanul sokáig tölt a játék, de ez jelenleg csak feltételezés.

RBaly





Sony Entertainment Network

Hazánkba érkezett a PlayStation Store!

A PlayStation 3 európai, és ezzel együtt magyarországi premierjével egy időben elindított, a játékosokat összefogó, és a digitális termékeket kínáló online szolgáltatás kulcsfontosságú része volt (és a mai napig is az) a PlayStation Store, amelynek itthoni megnyitására egészen idén március ötödikéig kellett várniuk a playereknek.

A korábban PSN-nek (PlayStation Network) hívott, ám most már SEN-nek (Sony Entertainment Network) nevezett hálózat a gép debütálásával együtt ugyan minden, a masinát forgalmazó országban elindította a hálózati játék lehetőségét, ám több régió, köztük hazánk is kimaradt a webáruház nyújtotta széles termékskála választékából. Kiskapura persze volt mód: különböző országokra mutató felhasználói fiókok létrehozásával, például amerikai, angol vagy japán címekre irányuló regisztráció segítségével elérhették a gamerek a boltok kínálatát. Ez viszont egyrészről a letölthető kiegészítő tartalmak (DLC-k) régiófüggőségéből adódó kompatibilitási problémák miatt hordozott magában kényelmetlenséget, másrészről pedig talán egyfajta frusztráló érzést is táplált a felhasználóban az idegen ország lobogója alatt játszás ténye. Az előrelátóbb játékosok persze regisztráltak maguknak felhasználónevet a valós hazai címükre is, így amíg a magyar trikolór alatt gyűjtötték a barátokat és trófeákat, addig a külföldi fiókokkal a virtuális vásárlást bonyolították, ami ebben a generációban a videojátékozás szinte elengedhetetlen ágává nőtte ki magát.

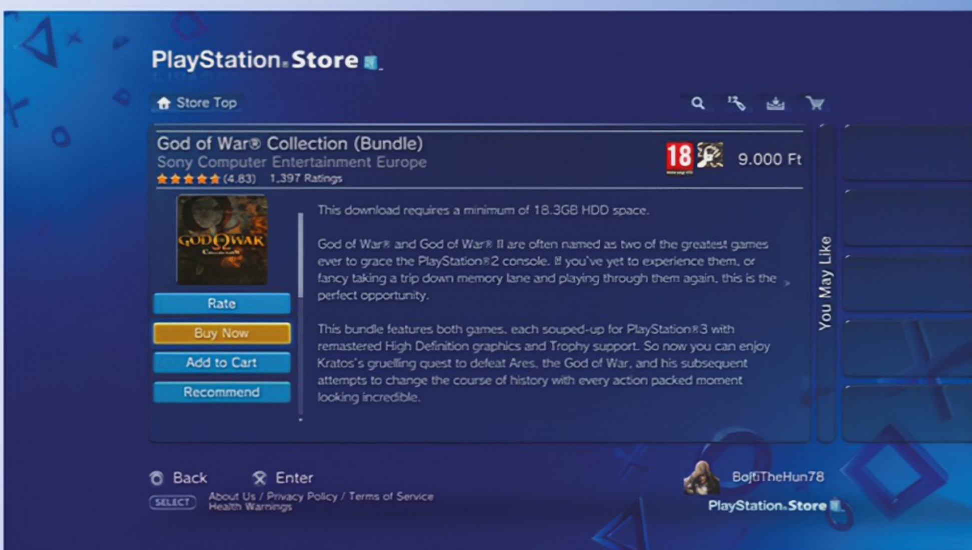
A PlayStation Store a SEN hivatalos online áruháza, ahol kifejezetten a PlayStation brandet érintő legkülönfélébb ingyenes és fizetős tartalmakból válogathatnak az érdeklődők. A hetente frissülő felület sok más mellett a PS3-kompatibilis PSOne és PS2 játékokat, a kizárólag innen, illetve ezen az úton és dobozos formában is megvásárolható PS3-as címeket és PSP progikat, sőt már a Vita teljes játékszoftver és felhasználói programkínálatát is magában foglalja. Manapság már szinte minden játékhoz készülnek extra kiegészítő tartalmak, amik a bővítendő stuff jellegétől függően lehetnek kisebb hangvételűek, avagy nagyobb volumenűek.
Amíg egy verekedős játék esetében a kiegészítők kimerülnek extra kosztümökben, és esetleg új karakterekben, addig egy FPS már jóval komolyabb támogatást élvezhet ilyen téren.
Talán a legjobb példa erre a tavalyi esztendő két sztár shootere, a Battlefield 3, és a Modern Warfare 3, amely címek már több multiplayer térképpel is gazdagodtak a hónapok folyamán, és fognak is a továbbiakban.
A DLC-k, és a fentebb említett teljes játékok mellett persze temérdek más is leszippantható a rendszerből! Egyedül innen lehet elérni a közeljövőben megjelenő játékok próbaverzióit, amik általában a teljes anyag 1-2 pályáját, valahonnan kiragadott szeletét tartalmazzák. Egyedivé változtathatod profilodat egy új avatár megvásárlásával, film- és játékelőzeteseket tekinthetsz meg online, vagy töltheted le azokat a PS3 merevlemezére. Csinosíthatod PlayStation 3-ad menüjét a különféle háttérképekkel, statikus- és dinamikus témákkal.

Az áruházban különböző kategóriák alapján kínálkozik fel a tartalom. Megtekintheted a heti újdonságokat. Kereshetsz az alfabetika, a géptípus, a szoftvernév, és akár a játékstílus alapján. Nagysikerű sorozatok esetében még az adott frencsájz gyűjteményes csokorban összefoglalt portékáival is találkozhatsz. Akciók és leárazások is sűrűn jellemzik a rendszer működését, amit a PlayStation Plus előfizetők hatványozottan is élvezhetnek az előfizetésükben foglalt, éves szinten hozzávetőlegesen 70,000 Ft értékű letöltésre váró játékkal, exkluzív demókkal, és sok mással.
A cikk írásakor, vagyis a webáruház indulásának napján a magyar Store tartalmában még nem érte el egyből külföldi társainak kínálatát, azonban ez nyilvánvalóan az idő múlásával változni fog. Nyelvezete ugyan (egyelőre még legalábbis) nem magyar, viszont az árak már forintban kerülnek feltüntetésre.

A fizetés kétféleképpen történhet: vagy egy előre megvásárolt, a PS Store-ban felhasználható pre-paid kártyával, vagy a hálózaton belül regisztrált, és a rendszerrel kompatibilis bankkártyával. A virtuális pénztárcát feltöltő kártya jelenleg egyféle címletben, egyszeri 6,000 Ft értékű feltöltést biztosító formában vásárolható meg.

Mivel a hazai PS Store nagy előrelépés, és egyben nagy lehetőség számunkra, ajánlott mindenkinek indítania egy magyar profilt, ha még nincs, hiszen minél több magyar regisztráció lesz, vélhetőleg a Sony-nál is annál komolyabban számolnak majd a hazai felhasználóbázissal.

Foxhound





NYEREMÉNYJÁTÉK

Tisztelt Olvasóink!

Nyereményjátékainkra a beküldési feltételek a sorozatos visszaélések miatt megváltoztak. A lentebb látható kérdésekre a választ a megadott, megjelölt helyre írjátok. Az adott nyereményjátékon, amelyiken részt vennétek, azt a szaggatott vonal mentén vágjátok ki a lapból, majd rajta a helyesnek gondolt megfejtéssel küldjétek el azt a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. **Amennyiben az adott játék több platformot érint, írjátok a válasz mellé, melyikre szeretnétek a nyereményt!** A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az e-mail elérhetőségeteket. Nyereményjátékainkra a beküldési határidő **2012. április 6.** Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 6-án adtok fel, az is érvényesnek számít. Egy borítékba az összes válaszkupont berakhatjátok. Csak az újságból kivágott kuponokat fogadjuk el! Dimag rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag rendszerben használt e-mail címeteket, a postai címeteket illetve a nyereményjáték nevét (és az esetleges kívánt platformot) tárgyként is a megfejtés mellett. A borítékra írjátok rá : "NYEREMÉNYJÁTÉK".
A Konzol Magazin által kisorsolt játékokat általában promóciós verzióban kapjuk meg partnereinktől.

Ritka manapság, hogy egy jól összeszokott felnőtt társaság valamelyik este összegyűljön némi közös játék reményében, és itt most nem a videojátékokra gondolunk, hanem a hagyományos szórakozási formákra, mint például a biliárd, vagy a bowling. Azonban ha van otthon Move-od, és áthívsz pár havert, ez a gyűjteményes lemez minden igényt kielégít. Öt darab vár gazdára, csak válaszolj az alábbi kérdésre.



A kérdés: Martin értékelésként hány pontot írt a játék tesztjében (Konzol Magazin 17)?

Válasz:...

A játékokat köszönjük a Sony Central and Southern Europe Kft.-nek!

Csíped a humanoid robotokat, és bírod a Terminátor-jellegű mozikat, amelyekben a gyilkos mechanikus hadat tizedelik az élő katonák? A jellegzetes (Japán) motívumokkal teli Binary Domain pont neked való, amennyiben legalább egyszer bólintottál az előbbi kérdés elolvasása közben. Változatos, rendkívül hangulatos, jópofa TPS-ről van szó, amelyből egy darab PS3-as verziót tudunk kisorsolni.



A kérdés: Melyik az a Will Smith főszereplésével készült film, amely az asimovi hagyományok alapján boncolgatja a gondolkodó robotok kérdéskörét?

Válasz:...

A játékot köszönjük a PlayOn Magyarország Kft.-nek!

Még csak most jelent meg a Sony kis handheld gépe, és mi máris igyekszünk a tulajok kedvében járni, méghozzá a Virtua Tennis 4-nek a hardverhez optimalizált változatával. Ha nem okoz gondot a szerva és fonák szavak értelmezése, és esténként is egy teniszütővel hajtod álomra a fejed, a VT4: World Tour rengeteg élvezetes órát fog nyújtani. Egy darab kódért folyik a harc, tehát Christopher Lambert szavaival élve csak egy maradhat.



A kérdés: Mi az EA égisze alatt készült teniszes sorozat címe, amelynek legújabb epizódját az előző számunkban teszteltük?

Válasz:...

A játékot köszönjük a PlayOn Magyarország Kft.-nek!

Vannak dolgok, amelyek a gyűjtők és rajongók szemében sokkal nagyobb értékkel bírnak, mint esetleg maga a játék, már csak ritkaságuk alapján is. A CNG.hu munkatársai most pont ilyen csecsebecséket szedtek össze nektek, amelyek gazdájukat várják egyetlen olvasónk személyében. A csomag tartalma: 1 db Asura's Wrath paróka, 1 db LotR: War in the North USB, 1 db Batman: Arkham City kulcstartó, és 1 db The Darkness II fémdoboz.

CNG.HU

A kérdés: Melyik számunkban volt a Batman: Arkham City tesztje?

Válasz:...

A csomagot köszönjük a CNG.hu Kft.-nek!

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Uncharted-könyvet nyertek: Balogh Dániel (Mezőberény), Kondacs Kristóf (Békés)
Move-pakkot nyertek: Csóka József (Mezőszilas), Kazár László (Budapest)
Rayman Origins-játékot nyertek: Blonszki Bence (Miskolc), Fülöp Attila (Budapest)
SoulCaliburV-pólót nyert: Tóth Zoltán (Nyíregyháza)

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Új!

Ajándék *(sima és ajánlott küldeményként)* játékkal:

12 lapszám
Sima: **12.390 Ft!**
Ajánlott: **12.900 Ft!**
Console Corner: **9.990 Ft!** ****

Játék nélkül:

12 lapszám
Sima: **8.890 Ft!**
Console Corner: **6.500 Ft!** ****

6 lapszám
Sima: **4.790 Ft!**
Console Corner: **3.500 Ft!** ****

A Magyar Posta árainak emelkedése miatt a szállítási díjaink is változtak!
Fontos: postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

Eláruljuk!

Megéri mert:

-pénzt spórolsz vele
-nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott
-alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk
*-két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked**
*-amennyiben játékkal kéred, a lenti kínálatból az éves díjjal közel egyező értékű játékot választhatsz mellé***



Előfizetési szándékodat az **elofizetes@konzol.eu** e-mail címen, továbbá postai úton a kiadó címére küldött levélben is jelezheted (**Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2.**).

PS3

Super Street Fighter IV: Arcade Edition | Duke Nukem Forever | Ultimate Marvel Vs Capcom 3 | L.A. Noire | Mass Effect 2 | Little Big Planet 2



XBOX 360

Super Street Fighter IV: Arcade Edition | Deus Ex: Human Revolution | Dragon Age II | L.A. Noire | Mass Effect 2 | Driver: San Francisco



Amennyiben egyéb géptípussal rendelkezel, és játékkal szeretnél előfizetni a magazinra, keress minket az elofizetes@konzol.eu címen, és egyénre szabott ajánlatot biztosítunk a részedre.

KIEMELT *** AJÁNLATUNK



Most a legjobb PS3-as és Xbox360-as slágerjátékokkal együtt

18.390 Ft *-ért*

12 szám, plusz az ajánlatunk kiemelt címei közül az egyik (szabadon választhatsz a játékok közül) – ajándéknak is kiváló!



Amennyiben ajánlott küldeményként kéred a játékot, a teljes összeg 510 Forinttal lesz több, azaz 18.900 Ft-ra módosul!

* Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetéshez.
** Egy előfizetéshez csak egy játék választható.
*** A kiemelt ajánlat játékai korlátozott példányszámban állnak a rendelkezésünkre. Az előfizetéshez kért ajándék játékot az előfizetés megtörténtét követően 15 munkanapon belül postázzuk. Egyes játékok beszerzése ennél több időt vehet igénybe.
**** Magazin és az ajándék játék személyes átvétele a Console Corner üzletében.
A kínálat változásának jogát fenntartjuk!

A játékok nem minden esetben fóliásak!
Egyes játékoknak a Platinum illetve Classic kiadását küldjük ki!

1 Itt látható az adott írás típusa

2 ***Multiplayer:*** az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
VITA, PSP, 3DS és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

3 A tesztben szereplő játék megvásárolható a CONSOLE CORNER -ben. Előfordulhat, hogy az adott program a magazin megjelenéséig kifogy a raktárból, de érdeklődés esetén utánrendeléssel beszerzik a kívánt terméket.

4 A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

10	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!	5	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
9	Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!	4	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
8	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!	3	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
7	Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.	2	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
6	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.	1	Mi se értjük, miért tettük be…

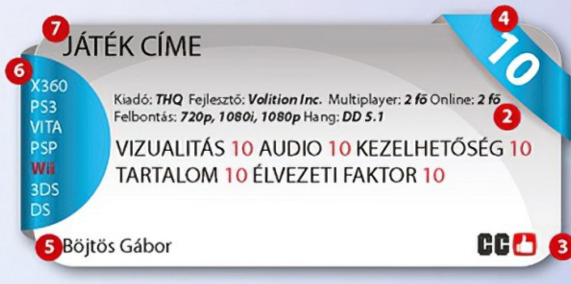
5 ***Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:***
Böjtös Gábor, Duke, Dzsek, eszgé, Foxhound, Gyuricza Péter, JediEco, Keviny, Krisz, Martin, Mo, Picachu, RBaly, rolmanus, sQr', Szasa, Veres Miki

6 A kiemelt színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék(a DS játékok 3DS-en is futnak ezért azt is jelöljük).

7 A játék címe

KÜLÖNVÉLEMÉNY

Itt a teszt szerzőjének véleményével ellentétes, vagy éppen a véleményét erősítő kiegészítést olvashatod egy másik írónk jóvoltából.



Street Fighter X Tekken



Ryu leüti Jint, Hwoarang szájba rúgja Kent. Ezek a pillanatok nagyon sokáig csak a rajongók képzelgéseiben éltek. Akár azért, mert szívesen látták volna mindkét tábort együtt, vagy éppen azért, mert utálták a másikat. Egy biztos, mindenkit érdekelt, hogy vajon M. Bison vagy Heihachi maradna talpon, Akuma elkenné-e Kazuyát, és így tovább. Yoshinori Ono (a Street Fighter producere) és Katsuhiro Harada (a Tekkené), már régóta tervezgették a két csapat egymásnak eresztését, de ez nem volt egyszerű feladat. A két stílus, a két széria ugyanis olyannyira távol áll egymástól, mint ég és föld. Előbbi őrült és pörgős, utóbbi kimért és nyitottabb. Míg az utcai harcosok nem szégyenkeznek lézerekkel, tűzgolyókkal és lángoló bokájukkal pusztítani egymást, addig az Iron Fist Tournament bunyósai jobban bíznak az öklükben (vagy lábukban, stílus kérdése...). Ez a két világ, egyenlő arányban száz százalékig összeegyeztethetetlen. Legalábbis egy szoftverben. Ezért vált ketté a két univerzum csatája, így a Capcom gárdája megalkothatta azt a találkozót, ami a SF világának stílusát képviseli, míg a Namco szintén saját kezet kap majd az ő bunyójára.
A Street Fighter X Tekken megérkezett, és pontosan azoknak szól, akiknek szánták.



Na, persze félreértés ne essék, nem egy sima SF-játékról beszélünk, ennyire azért nem egyszerű a helyzet. Mondjuk az is igaz, hogy ha a fejemhez pisztolyt szorítva kérdeznék, hogy ez most egy Capcom-féle VS szoftver, vagy egy Street Fighter, inkább az utóbbi felé hajlanék. Elvégre nem a tavalyi MvC3, vagy az azelőtti Tatsunoko vs. Capcom 3+1 gombos harcrendszerét használja, hanem a SFIV-hez hasonló hatgombosat. Ehhez a rendszerhez azonban rengeteg újdonság párosul, és mivel most négy oldallal vagyok megáldva, ezeket van helyem bőséggel kifejteni.

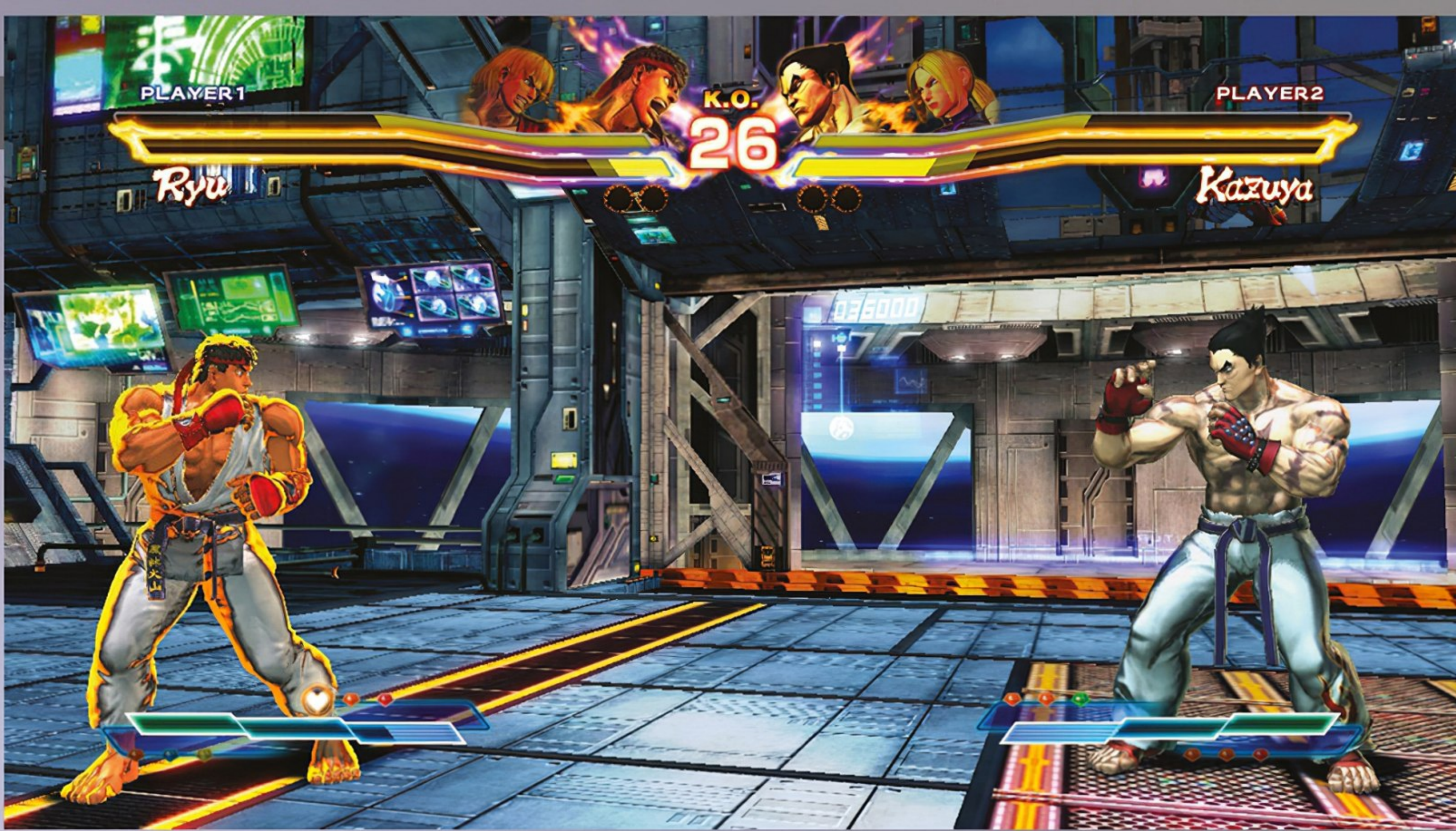
Hogy rögtön félelmetesen evidens legyek: a harc immáron kötelező módon kétfős csapatokban zajlik, ez pedig egészen új stratégiát követel a játékostól. Olyannyira, hogy a Tekken Tag Tournament rendszeréhez hasonlóan az egyik karakter elhalálozása azonnal a menet elvesztését eredményezi, kötelezve ezzel minket, hogy taktikusan váltogassuk harcosainkat, ahelyett, hogy a teljes bedarálásig hagyjuk őket a ringben. Hogy ki miként válogatja ki saját csapatát, az a szíve joga, ugyanakkor az Arcade módban azért nem mindegy, kit választunk, de erről még később.

Teljesen megváltozott a páros felépítéshez igazodott alsó mérő is, ami immáron négy helyett három részre van osztva.
Bár így eleve könnyebbé/gyorsabbá válna, hogy az ember Super Combo-t (itt Super Artot) engedjen szabadjára, tovább könnyíti a dolgunkat, hogy nincs is szükségünk a teljes csíkra, csupán a kétharmadára.
Az EX-támadások (melyek ugye a normál kombóink erősebb változatai) továbbra is egy egységet emésztenek fel, így ez nem újdonság, ellenben az már az, hogy egyes támadások a Charge funkciójával is rendelkeznek, azaz tölthetőek. Mit jelent ez? Hogy minden karakternek van egy adott kombója, melyet ahelyett, hogy egyszerűen behozna, a gomb nyomva tartásával inkább feltölt: egy másodperc töltésnek köszönhetően máris egy ingyenes EX-kombóvá változik, ami úgy, ahogy van, békén hagyja a Super Metert (itt Cross Gauge). De ami még ennél is jobb, hogy ha a turbózott EX változattal nem elégszünk meg, további nyomva tartás esetén a kombináció egyenest a Super Artunkat hozza be, ingyen és bérmentve.

Akikben felmerült a kérdés, hogy így nem válik-e túl gyakori eseménnyé a Super-, illetve az EX-támadások ellövöldözése, valószínűleg nem jártasak a szériában, hiszen egy-két másodperc egy örökkévalóság a Street Fighter világában. Ráadásul ez még bőven nem a jéghegy csúcsa.
Az, hogy a harcosok, némi töltődés vagy az alsó csík kétharmadának árán hihetetlenül erős kombinációkat hoznak elő, remek dolog, de ha igazán meg akarjuk csapolni ellenfelünk életerejét, a legjobb taktika, amit alkalmazhatunk, ha duónk együttes erővel rúgja szét a szétrúgnivalót. Ennek két módja van, és mindkettő a teljes Cross mérő árán hozható be. Az első, és talán könnyebben hasznosítható módszer az úgynevezett Cross Art. Ez gyakorlatilag a kezdeményező harcos egy gyengébb fajta, és társának a teljes erejű Super Artját jelenti, méghozzá egyetlen, egyszerű kombináció behozatalával, ami minden karakternél megegyezik. A dupla kombó

KÜLÖNVÉLEMÉNY Böjtös Gábortól

A Street Fighter IV nekem annak ellenére sem nagyon tetszett, hogy a szériát szeretem, a Tekken-sorozatért pedig soha nem voltam oda. Ennek megfelelően a crossover gondolata sem dobott fel túlzottan, ám amikor nekiültem kicsit megmozgatni virtuális testrészeimet, eszméletlen bunyóban találtam magam. Ez az összecsapás valami durvajó lett. Látványos, pontos, hangulatos, változatos. A verekedős játékok kedvelőinek kötelező.



rendkívül hatékony, és mindössze egyetlen pontos találatot/óvatlan pillanatot igényel, ráadásul igen szép mértékben csappantja meg a szenvedő alany életét. A másik, kissé kockázatosabb mód a Cross Assault, amelyet felhasználva néhány másodpercre mindkét karakterünk egyszerre jelenik meg a képernyőn, és a játékos elvileg együtt irányítja őket. A gyakorlatban ez nem igazán érződik, inkább csak annyi, hogy a gép elvetemült támadásba kezd, ami akkor használ igazán, ha vagyunk olyan ügyesek, hogy a másik felet sebezhetővé tesszük. Szerény személyem szerint mindenképpen az első metódust tartom hatékonynak, kivéve persze, ha két ember irányítja a csapatot, ebben az esetben ugyanis remekül össze lehet dolgozni, és védhetetlen szituációkba is bele tudjuk kergetni az ellenfelet. Ha pedig minden kötél szakad, és a csapat már végképp menthetetlen, karakterünk önfeláldozása árán társa Pandora-üzemmódba kapcsol, és kap még pár másodpercet, hogy véget vessen a küzdelemnek.

A Pandora érdekes egy állapot. Igazából a tesztelés elején meg voltam győződve arról, hogy a leghaszontalanabb mentőöv, amit a Capcom valaha is alkalmazott, ám azóta némileg változott a véleményem. Tegyük hozzá: a Pandora mód önmagában keveset ér. Mindössze 8 másodpercig aktív, ezt meghaladva pedig használója azonnal elveszti a menetet. Ebbe az időbe ráadásul beletartozik a Super art használata, így hiába a végtelen Cross mérő, ha egy hosszabb animáció szinte az egész Pandorát felemészti, ezzel pedig a győzelem minden esélyét is. Nem ad akkora doppingot, sem gyorsaságban, sem erőben, mint a MvC3 X-Faktora, amikor már nagyon a végét jártuk, ráadásul kevesebb ideig hat, és használata jelentős kockázattal is jár. Ekkor azonban még nem ismerkedtem meg mélyebben a játék másik új elemével, a Gem Systemmel. Az apró gyémántok a Cross mérőnknél helyezkednek el, és egy, mind a Street Fightertől, mind a Tekkentől idegen rendszert hoznak a játékba. A gemek harcosainkat hivatottak segíteni, erősíteni, esetleg bevezetni a játékba. Két fajtájuk ismeretes: Assist és Boost Gem. Előbbi az új játékosok dolgát hivatott könnyíteni, betanítani őket a szoftver rendszerébe. Tekkenes barátnőm, aki világ életében messziről kerülte a Street Fightert, szintén ezek segítségével rázódott bele a harcba: az Assist gyémántok között ugyanis akad olyan, ami magát az irányítást egyszerűsíti, de olyan is, amely az egyes védekezési mechanizmusokat helyettünk eszközli. Persze ez elsőre úgy hangozhat, hogy az irányítási segédlet túl könnyűvé teszi a kezdő játékosok dolgát, és háttérbe szoríthatja a tényleges tudást, ez azonban nem így van, mivel mindössze három gyémántot tudunk harcosunkkal használni. Így érdemes a helyekkel takarékoskodni, a tapasztaltabb playerek nyilván nem áldozzák fel esetleges túlerejüket a könnyű irányítás oltárán, egy-egy Boost Gem ugyanis rengeteget segíthet. Na és akkor itt jönnek képbe a gyémántok érdekesebb típusai, azok a bizonyos boostolók.







Azt hiszem, a nevük önmagáért beszél: ezek ütésünk erejét, sebességünket, védekezésünk hatékonyságát növelik, azonban a gyémántok másik fajtájával ellentétben csak időlegesen működnek, egy menet során egyszer használhatók, ráadásul mindet aktiválni kell. Azt, hogy melyiket miként lehet előhozni, a Costumize menüpont „Gem Unit" részében találjuk, ahol mindegyiknél egyenként ki van fejtve, milyen követelmények árán lépnek életbe: az egyszerűbbek/gyengébb hatásúak csak néhány bevitt ütést kérnek tőlünk, ám a nehezebbek közt már akad, amely némi odafigyelést is igényel.

Ezek azok, amik a Pandora módot igazán hasznossá teszik/tehetik, ugyanis a legerősebb Gemek ebben az állapotban kapcsolnak be. Így aztán itt, verekedős szoftverektől szokatlanul, előre kell stratégiát alkotnunk: hajlandóak vagyunk a Pandorát B-lehetőségként kezelni, vagy csakis a legeslegvégső esetekre tartogatjuk? Egy-két igazán ütős gyémánttal, plusz az alapból kapott bónusszal együtt akár kétszer olyan gyorsak, erősek és strapabírók lehetünk, ami megmentheti a mérkőzést. Én azonban a Pandorát csak és kizárólag a tapasztaltabb játékosoknak ajánlom, nekik is csak megfelelő Gemes támogatással, mert anélkül kicsi az esély rá, hogy hasznát vesszük.

Most, hogy már jóformán Strategy Guide-á változtam, azért arról is beszélnék, hogy a fentiek mennyire működnek a gyakorlatban. Röviden: többnyire jól. Bővebben: a harc a lehető legjobban fejleszti tovább, és bővíti ki a Street Fighter IV-ét, behozza a Tag-rendszert, valamint a már fent taglalt újításokkal fűszerezi azt. Azonban semmi nem tökéletes, ahogy a kezelés sem az. Persze, tisztában vagyok vele, hogy az Arcade Stick egészen új élményt ad, és a most következő problémákat többnyire nyilván megszünteti (ezt most kivételesen nekem is volt lehetőségem kipróbálni a Stickkel), azonban, mivel az egyszeri játékos nem úgy akar belevágni egy vadonatúj, számára még idegen szoftverbe, hogy többtízezres irányítót vegyen hozzá, így egyelőre maradjunk az alap kontrollernél.

A karakterek váltogatása, a Cross támadásaik, illetve a Cross Assaultjaik, sőt még a Pandora is a Háromszög+Kör-Y+B együttes benyomásának különböző módjain történik, így aztán itt most nem lesz nehéz mellényomni: a tesztelés során nem egyszer kaptam kisebb idegrohamot, mert a jól irányzott Cross Artom helyett egy Pandorával küldtem saját magam a biztos halálba. Tudom, én vagyok a béna, de azt azért valljuk be, hogy nem sűrűn múlik egyetlen gombon, hogy a fölényes nyerésből egyenest az elkerülhetetlen vereségre kárhoztassam magam. Persze tegyük hozzá: ezek ritkán fordulnak elő, a túlnyomó többségben az irányítás kifogástalan, remekül használható. Ha újként csöppensz a küzdelembe, nyilván nem lesz könnyű a dolgod, de megnyugtatlak: a Street Fighter X Tekkent előbb-utóbb mesteri szinten sajátítod majd el, mert abbahagyni úgysem tudod. Abban, hogy a harcrendszerrel nem lesznek különösebb problémák, sose kételkedtem igazán, azonban a tavalyi Marvel Vs Capcom 3 után abban már annál inkább, hogy az egyjátékos offline tartalom kielégítő lesz.

Nem, még mindig nem vagyunk hosszú hetekig kitartó feladványokkal lekötve, de meg kell hagyni: ezúttal át lett ugorva a léc. Kezdve azzal, hogy a jól bepromózott sztorinak ugyan még mindig szinte semmi értelme, legalább gyönyörű szép (rövid, de szép) CG ending videókat kapunk, amikért már oly' régóta rimánkodom. Na persze nem kapott mindenki saját befejezést, azért a sztori által előírt párosoknak jut egy-egy, így összesen 19, de még így is jobban jártunk, mintha kapnánk egy képkockát, aztán mehetünk Isten hírével. Az Arcade mód teljes kimaxolása után pedig még mindig ott van a Street Fighter IV-ből ismert Trial mód, ráadásul a megszokottnál jóval könnyebb feladványokkal,











így bár azok a végén még így is kifejezetten izzasztóvá válnak, hosszas gyakorlással az újabbaknak is sikerülni fognak.
Ezeket a MvC3-ban a „Mission mode" menürész alatt találhattuk, ám az itt mást szolgál: akik már kellőképp betanulták a rendszer minden csínját-bínját, itt kihívásra lelhetnek, hiszen húsz, az átlagnál jóval nehezebb feladvánnyal találják szembe magukat.

Ha pedig ezeket már mind rongyosra játszottuk, még mindig akad egy-két apróbb kedveskedés, úgy, mint pl. karakterünk ruháinak egyedivé tétele. Előre szólok, ezzel kapcsolatban senkinek ne legyenek komoly elvárásai, az igazi változtatásokért már fizetni is kell majd. Persze azért nem vagyok telhetetlen: akit 38 személyre szabható karakter sem köt le, annak messze túl sok a szabadideje. Ehhez még ajándékba kapnak a PlayStation 3-asok öt vendégszereplőt: az inFAMOUS hősének, Cole-nak, meg a két Sony-s macskának (Kuro és Toro), valamint a Mega Man és Pac-Man párosnak a személyében. Utóbbi kettő a teszt megírásakor még nem volt elérhető, így róluk nem tudok nyilatkozni, a három Sony-sztár közül azonban egyedül Cole az, aki tényleg hasznos karakterként van jelen, a két macsek inkább a vicc tárgyát képezi.

Mielőtt Gábor és az új tördelőnk dolgát megnehezítem azzal, hogy a csillagos égig lépem túl a karakterlimitemet, gyorsan ejtek pár szót az online módról is: a Super Street Fighter IV játékosainak ez is ismerős lesz, hiszen visszaköszön a Ranked Matchen túl az Endless Battle, és a Replay mód is. Szerencsére megfigyelő módot rögvest kaptunk, így erre sem lehet panasz. Arra viszont már annál inkább, hogy a netes játék jelenleg még komoly technikai gondokkal küszködik, néha a hanghatások egyszerűen elnémulnak, beszaggatnak stb. Ha ezt nem javítják ki egy patch formájában, mire a kezedbe veszed a magazint, akkor majd elkezdek ideges lenni.

Prezentációs összhatás tekintetében a Street Fighter X Tekken a lehető legjobbat hozza: a negyedik részhez hasonló, megújult motorral; a gyönyörű, megelevenedő festményhez hasonló grafikával; a hihetetlenül ütős, vagány zenékkel párosulva hihetetlen adrenalinlöketet ad a harcnak, és az élménynek. A szinkronok továbbra is állíthatók japánra és angolra egyaránt, így mindenki a neki szimpatikus módon szólaltathatja meg a harcosokat.
Amit azonban mégis a legnagyobb dicséret illet, az a dizájn. Ennél jobban ugyanis nehezen lehetett volna egy világba ültetni a két univerzum harcosait. Mindkét gárda tagjai pont akkora lépést tették egymás felé, hogy passzoljanak (a SF-esek kisebbet, a Tekkenesek nagyobbat), így Kazuyáék kicsit elnagyoltabbak, mint korábban, Ryu és társai azonban visszavettek a fehérjeporból, és egy közepes nagyságú telefonfülke helyett már csak egy kisebb üdítőautomatával egyezik meg a testméretük.

A játék szlogenjeként szolgáló „Will you cross the line?" mondat remekül jellemzi magát a szoftvert is: a Street Fighter X Tekken át merte lépni azt a bizonyos határt. Két hihetetlen gárdát keresztez, és az ebből fakadó instant sikeren továbblépve rengeteg újítást mer hozni a harcrendszerbe, az újakat, és a régieket egyaránt kielégítve.

Az őrült, pörgős stílus ugyan elsőre ijesztőnek hathat egyeseknek, ám meghátrálni nem kell: ez a szoftver többet ad, mint amennyit követel. Már csak azt kell eldöntened, melyik oldalon állsz.



STREET FIGHTER X TEKKEN

9

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: **Capcom** Fejlesztő: **Capcom** Multiplayer: **2-4 fő**
Online: **2-7 fő** Felbontás: **720p, 1080i, 1080p** Hang: **DD 5.1**

VIZUALITÁS 9 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

rolmanus

One Piece Unlimited Cruise SP

Fél történet, végtelen unalom

Már a cím is hazudik: az eredeti One Piece még Wii-re jelent meg néhány évvel ezelőtt, és két epizódból állt, a 3DS-verzió pedig ennek az átportolásából született, viszont ez csak a japán kiadásra igaz. Mi, drága európaiak, csupán a fele történetet kaptuk meg a 3DS-változatban; valamiért a második rész lemaradt. Bár még mindig jobban jártunk, mint Uncle Sam pribékjei, akiknél a program meg sem jelent, de sokkal találóbb lett volna, ha Európában Half Piece néven jelentetik azt meg. Az Unlimited után lévő Cruise-t meg inkább lecseréltem volna az unalom szóra…



A One Piece egyébként egy 1997 óta futó sikeres mangasorozat, mely Eiichiro Oda bácsi nevéhez fűződik. 2010-re több mint 190 millió példányban kelt el, és az 59. kötet megjelenése után a One Piece lett minden idők legnagyobb példányszámban eladott mangája. A történet egy fiatal kalózbagázsról szól, kik egy misztikus világban keresnek egy legendás kincset, a „One Piece"-t.
A főszereplő, egy elég izgága srác, Monkey D. Luffy, kinek álma, hogy kalózkirály válhasson belőle, s emiatt sodródik bele barátaival a furcsábbnál furcsább kalandokba. Igazi japán alkotás az OP, melynek hangulatára is teljes mértékben igaz ez; európai embernek nem biztos, hogy rögtön emészthető, de kellő idő után mégis szerethetővé válik.
Ha a One Piece: Unlimited Cruise SP-t zsánerügyileg nézem, akkor egy explore'em-up action adventure játéknak tudnám besorolni. Mint már említettem, a japán verzióhoz képest csak a fele történetet tartalmazza az itthoni kiadás, amivel nem is lenne nagy probléma, ha a megmaradt rész élvezetes volna, s nem csapna át az időnkénti unalomba. A kezdeti néhány óra mérhetetlenül lapos és lélekölő gürcölés. Mialatt ide-oda bolyongsz a szigeteken – az alsó touch screenen követve, hogy mely szegletet nem fedezted még fel –, számtalan beazonosíthatatlan kis ellenféllel találkozol, amiket nagyon egyszerűen le tudsz ütni. Aztán meg tonnányi itemet kell összeszedned, melyekből, ha eleget gyűjtesz, akkor új területeket nyithatsz meg a későbbiekben. Ha nem szedsz fel minden követ, fűszálat, gyíkot, bogarat, és megannyi más szemetet, nem fogsz sokáig jutni, mivel mindent meg kell etetned egy Gabri nevezetű kreatúrával, ami a tárgyakat evéssel alakítja át pontokká, melyek elengedhetetlenek az új utak megnyitásához. Többnyire gyűjtögetéssel és etetéssel fog telni a játékidőd, valamint a felfedezéssel, ami egyáltalán nem szórakoztató. Tutorialt nem, hasznos instrukciókat pedig csak nagyon ritkán kapsz, így már emiatt is kellő frusztráció ébredhet benned.
A Break Rush nevű képesség viszont üdítő felfrissülés az unalom tengerében. Mikor harcban vagy, egy hosszú billentyűkombinációs listát pillanthatsz meg a képernyőn, és ha mindet sikerült megfelelően beadnod, akkor váltasz át erre a módra, melynek hatására erősebb, gyorsabb vagy, és a tárgyakból is többet tudsz kiverni a kis dögökből.
Az események talán onnantól kezdenek élvezetesebbé válni, mikor nekiállhatsz fejlesztgetni a karaktereid képességeit; az ellenfelek is kezdenek már némi változatosságot felmutatni, miután új területekre látogatsz el, de mikorra ide eljutsz, valószínűbb, hogy sivalkodva, a hajad tépve menekülsz az egész játéktól. A bossharcok is elég esetlenre lettek megcsinálva, vagy éppen furán nehézre.



Kilenc különböző játszható karaktert kapunk összesen, és ami talán még jópofa és szórakoztató, az a Marineford mód, amely egy nagyon rövid sztori, ahol inkább a harcon van a hangsúly, mint a kalandozáson. A Survival még ad némi pluszt, bár itt meg a mennyiség a minőség helyetti problematika alakul ki; szörnyen repetitív. A grafikát inkább átlagosnak nevezném, olyan jó kis mangás, viszont a frame rate borzalmas, akár 2D-s vagy 3D-s módban vagy (a 3D-t viszont egész jól használják ki). A hangok, zenék sem juttattak el a maslow-i piramis csúcsára, és csak japán szinkron található a játékban, ami nem lenne baj, ám a feliratokat elég nehéz elolvasni.



Hiába vannak bájos karakterek és vérbeli mangatörténet, meglehetősen silány végeredmény született ebből a 3DS-verzióból.

ONE PIECE: UNLIMITED CRUISE SP — 4

X360 PS3 VITA PSP Wii **3DS** DS

Kiadó: ***Namco Bandai*** Fejlesztő: ***Ganbarion*** Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs*** Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 6 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 3 ÉLVEZETI FAKTOR 2

JediEco

Tekken 3D Prime Edition

3D-s vasököl, oda üt, ahova köll!

Mikor is volt legutóbb Nintendo handheld gépen Tekken? Ööö… azt hiszem, körülbelül tíz évvel ezelőtt találkozhattunk vele GBA-n, mégpedig a Tekken Advance-szel. Banyek, az se ma volt! Pedig milyen jó is volt anno mondjuk Kinggel néhány karaj grab-kombót végrehajtani a buszon utazva! Szerintem már itt volt az ideje egy modern, irányításában kellemes Tekken 6 portolásnak a szeretett 3DS-ünkre, hogy immáron két kezünkben szorongatva csendüljön fel az ismerős mondat: Get Ready for the Next Battle!

A Tekken 3D: Prime Edition amennyire nem fukarkodik a bunyóban, s látványban, kábé annyira gyenge a feature-ökben. Ám először menjünk végig a jó dolgokon, aztán majd beszélünk arról a néhány problémáról is. Kezdjük azzal, hogy szinte minden benne van, ami a Tekken 6-ban megvolt: mind a 40 karakter az összes mozdulattal, kombóval és tulajdonsággal. Egész jó port lett, azt kell, hogy mondjam. Egyedül Heihachinál tapasztalunk némi változást, mivel a jól megszokott öreg szivar helyett a Tag Tournament 2-nél már látott fiatalabb változatával örvendeztettek meg minket a készítők.

Vizualitás és frame rate terén sem panaszkodhat ez a 3D-s verzió. A Tekkeneknél nagyon sokszor a másodperc töredék része alatt kell döntenünk, hogy éppen hol és melyik irányba blokkolunk, támadunk, emiatt a hardcore rajongók nem is fogadnának el mást, mint a stabil, röccenésmentes 60fps-t, és ez jelen esetünkben meg is adatott. Például a Dead or Alive: Dimensions is hozta a 60-at, de mikor átváltottál 3D-s módba, a frame rate rögtön le is csökkent 30-ra; de ilyen böszmeség viszont nincs a Tekken 3D-ben, mindamellett, hogy grafikailag is rendben van.

A move list sem változott, minden úgy van, ahogy azt már megtanulhattad, viszont a 3DS méretbeli adottságai miatt ütközhetsz nehézségekbe. A kicsi d-pad miatt olykor nehezen tudod beadni kedvenc mozdulataid pontos kombinációit, a circle pad pedig ad némi ergonomikus érzést, viszont precíziós irány inputra nem igazán használható. A fejlesztők megpróbálták ezt picit ellensúlyozni, emiatt az alsó touch screenre további négy nagy gombot helyeztek el (hasonlóan, mint amit a Super Street Fighter IV: 3D Editionben is tapasztalhattál), melyeket egyesével be is kalibrálhatsz, egy-egy konkrét mozdulatot delegálva rájuk. Bár szerintem az igazi hardcore tekkenesek nem fogják használni eme könnyítést, ezek használatával ugyanis akár perfectre is elég egyszerű bucira verni az ellenfelet.

A játékmódok, feautre-ök is picit megsínylették a 3DS kapacitását. Egyszemélyes módban játszhatsz Quick Battle-t (melyben tíz ellenfelet kell legyőznöd, ami után nincs semmilyen befejezés, csak stáblista), Special Survival módot (ahol egy health barral kell minél több ellenfelet leverned; a speciál rész meg annyi, hogy olykor csak bizonyos módon, pl. levegőben, tudsz sebezni). Találsz még Practice-t, valamint egy Tekken Cards opciót is (melyben a Survivalban nyert, vagy a StreetPass-en cserélt karakterkártyákat nézheted meg; 765 van összesen), de nincs se Tag mód, sem karaktertestreszabás (csak a kosztümöket lehet színezni), és Tekken Bowling sincs. Multiplayerben játszhatsz lokális meccset, ami egyébként lagmentes, viszont online módban már más a helyzet. Csatlakozhatsz szobákhoz, vagy kreálhatsz is egyet számtalan paraméterrel, ám az egyének net kapcsolatának stabilitását nem jelzi a játék, így belefuthatsz szakadozós viadalokba. A tesztelés alatt elég kevés ellenfelet találtam, de hamarosan ez remélhetőleg változni fog.

Viszont, ha már nincsenek egyéni befejezések, cserébe még felpakolták a kártyára a teljes Tekken: Blood Vengeance c. animációs filmet is 3D-ben. Nem rossz bónusz elem egyébként, bár szerintem már minden Tekken-fan látta, és ergo megvette magának DVD/Blu-ray, Tekken Hybrid kiadásban. Aki meg nem, az nem biztos, hogy ezen a kis kijelzőn szeretné végignézni; de van angol felirat, meg egész pofás a 3D is.

A filmről már írtam korábban a Konzol Magazin 18. számába. A Tekken 3D-ben majdnem minden benne van, amit szeretünk a sorozatban: a kiváló harcrendszer, a mesés hangok és zenék, az összes kedvenc karakter, és a lenyűgöző vizuális élmény (melyet jelen esetben nevezhetnénk a platform egyik technikai mérföldkövének is). Ha tartalomban is ilyen erős lenne a játék, egyáltalán nem lenne okunk a panaszra, ám ha mindenképp hordozható verekedős élményt keresel, akkor a Tekken 3D egy elég jó választás.









TEKKEN 3D: PRIME EDITION

7

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: ***Namco Bandai Games*** Fejlesztő: ***Arika, Namco Bandai Games*** Multiplayer: **2** Online: **2** Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 9 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 7

JediEco

Touch My Katamari

A Namco Bandai Katamari-sorozata sajnos az a kategória, melyről mindegy, hány elragadtatott hangvételű cikket írunk (mondjuk én, vagy bármely más tesztelő a világban), akármilyen magas pontszámokkal is díszítve azt, nagyon sok playernek még a franchise címe sem lesz ismerős. Ha esetleg mégis, a reakció általában ennyi: „Ja, az a galacsingörgetős baromság?” Ebben egyébként van is valami. A Katamari-játékok ugyanis ügyességi stuffok, azaz lényegében egy közkedvelt zsánert képviselnek, tálalásuk-körítésük azonban végtelenül szélsőséges. Az erősen nárcisztikus beütésű Király, a pöttöm Herceg, és a doboztestű állatkákkal telezsúfolt világ miatt a Katamari-stuffok inkább hajaznak egy totálisan elszállt, tudatmódosult LSD-s utazásra, mint épelméjű videojátékra. De…

…én épp ezért rajongok értük!

A Touch My Katamari című új epizód már az első pillanatban rabul ejtheti a különleges látványra fogékony gémerek szívét, hisz a kis OLED-képernyőn eszméletlenül gyönyörűen fest a folyamatos színkavalkád. A játék lényege most sem változott: a pici, alig néhány centis Herceggel kell egy galacsint görgetve minél nagyobb halmot alkotnunk, melyre a gömb növekedő méretével arányos kiterjedésű tárgyak ragadnak fel. A feladat általában az, hogy adott idő alatt érd el a Király által megkövetelt térfogatot, és ha marad időd, pörgess ki egy minél nagyobb galacsint a végpontszám feltornázásának érdekében. Galacsinod a két analóg karral (hasonlóan, mint egy tankot a dupla botkormánnyal), vagy a speckó érintőfunkciókkal görgetheted – utóbbihoz az első és hátsó érintőfelület is használhatod. Véleményem szerint a klasszikus megoldás jóval kényelmesebb, bár a gömböt kifejezetten gyorsan lehet terelni és megugratni, ha vadul húzogatod a mutatóujjad a front érintőképernyőn. Az igazi újdonságot a hátsó masszírpad bevetése hozza: ha ujjaiddal széthúzod a golyót, az szétlapul, és befér bizonyos felületek alá, nem mellesleg pedig a virsliszerű objektum nagyobb felületen, hatékonyabban tudja begyűjteni a cuccokat. Ugyanez a nyújtás függőlegesen is megoldható, ezzel a szűk helyekre-helyeken lehet be- és elférni.

A TMK zenei anyaga nehezen értékelhető hagyományos módon, ugyanis a japán bárzenétől kezdve a J-pop és J-rock számokon át az egészen elborult űr-technóig minden hallható benne. A cucc grafikája mondhatni beteges, hisz minden tárgy és élőlény origami és papercraft figuraként van ábrázolva, ám pont ez a meghökkentő elvontság adja a Katamari-stuffok ízét.

Összességében a TMK tulképp' minden részében hozza az elvárt és megszokott minőséget, millió begyűjthető tárgyával, és normál mennyiségű pályájával szerintem pompás szórakozás. Egy „baja” van, hogy rettenetesen fura. Őrült. Bolond. Lökött. Eszement. Zseniális!





TOUCH MY KATAMARI — 8

X360 / PS3 / VITA / PSP / Wii / 3DS / DS

Kiadó: ***Namco Bandai*** Fejlesztő: ***Namco Bandai***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs*** Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 8 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Martin

ModNation Racers: Road Trip

A ModNation-sorozat történelme nem nyúlik vissza nagyon régre az időben. Bár csak 2010 óta létezik, véleményem szerint elég hamar sikerült beleégetnie magát az emberek agyába: ez bizony keményen a PlayStation-család szerves része, és akár Nathan Drake, vagy Kratos mellett a gokartos kis figurákról is a japán óriásnak kell az eszünkbe jutnia. És, hogy ezt nehogy elfelejtsük, ki is adták a Vita nyitócímeként a ModNation Racers: Road Trip nevezetű epizódot.

Ahogy a gépünkbe kerül az anyag (kártyán vagy digitálisan), egyből a garázsban (főmenüben) találjuk magunkat. Megvan itt minden mód, ami a nagygépes tesónál található: karaktergenerálás, járműgenerálás, pályagenerálás. Az utóbbiról érdemes pár szót ejteni. Itt ugyanis valamelyest kihasználásra kerül az érintőképernyő, nevezetesen az ujjunkkat végighúzva kreálhatunk új pályákat magunknak. Hogy ez könnyítés, avagy nehezítés a saját Hungaroring elkészítésében, ki-ki döntse el maga. Ha ez megvan, a környezetet is kidekorálhatjuk: tetszés szerint teleszórhatjuk akadályokkal, ezt követően pedig mehet a netre, hogy akárki kedvét lelje benne. Ugyanez igaz a figurákra, és a járművekre is, bár mondjuk ez is ismerős a korábbi részből.

Miután végigmentünk a garázs opcióin, a végén megtaláljuk a versenyes módot, ami tartalmaz sima futamot, időmérőt, ad hoc multit (helyi egymás ellen), és egy kampányt. Utóbbi 30 vadonatúj pályával lát el bennünket, bár most a vicces átvezető videók valami miatt kimaradtak, így történet sincsen. Amilyen könnyű az első pár pálya, úgy vált hirtelen nehéz fokozatba a játék. Ha minden futamot ki szeretnénk maxolni, akkor jó néhányszor neki kell futnunk egynek-egynek.

A grafika hozza azt a szintet, amit egy ilyen játéknak nyújtania kell, így szerintem nem lehet ok a panaszra. Vannak viszont más dolgok, amik miatt esetleg csóválhatjuk a fejünket. Vegyük például a közel egy perces töltési időt két pálya között.

Ez már a 2010-ben debütált verzióban is sokat levett az összpontból. Nem értem, miért nem tudták megoldani, hogy flottabbul menjenek a dolgok? Főleg azért, mert ennél komolyabb játékok negyed ennyit várakoztatják meg a playert. A másik dolog, amit hiányoltam, az az online mód.

Arra van lehetőség, hogy menjünk egy jó köridőt, feltöltsük a netre, és várjunk, hátha valaki megpróbálja megdönteni, de sajnos szemtől szemben nem versenyezhetünk senkivel sem.

Az utolsó dolog, ami egyben a cikkem zárásaként is funkcionál, hogy a vitás ModNation semmiben nem mutat túl az előző részen, semmivel nem kapunk többet, így mivel a gokartos piacon elég nagy a választék, hamar monotonná válhat a játék.

Abban az esetben, ha neked még nincs egyetlen ilyen stílusú játékod sem, nyugodtan dobj rá még kettőt az eredményre.





MODNATION RACERS: ROAD TRIP — 7

X360 / PS3 / VITA / PSP / Wii / 3DS / DS

Kiadó: ***SCEE*** Fejlesztő: ***SCE San Diego Studio*** Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***nincs*** Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 7 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 7

Picachu

ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3

Új kiadású kézi konzol azonnali költözéssel, hosszú távra keres megbízható bérlőt. A tágas memóriával ellátott, és minden extrával felszerelt helyszín február 22-től megtekinthető egész Európában. Jó megjelenésű, verekedős hajlamú érdeklődők előnyben!





A Capcom hangos kürtszóval jelentkezett az „albérletet kínál" jellegű hirdetésre, hiszen a nagykonzolokra megjelent Marvel vs Capcom 3 című játékát PS Vitára is átköltöztette. De milyen jól tette! A Marvel képregények sztárjai, és a kiadó hősei ugyanis díszlépésben vonulnak a még fóliaszagú marokpléjsztésön nyitócímei közé. Diadalmenetük nem merül ki egy trehány adaptációban. Tisztességes portról van szó, amely tartalmazza az eredeti játék valamennyi szereplőjét és játékmódját. Sőt! Megfejeli azt pár extra karakterrel, új pályákkal és új élményekkel. Alapból 48 harcos közül választhatsz ki hármat a csapatodba, akik egyedi speciális támadásokkal asszisztálnak egymásnak a küzdelem során. Szabadon cserélgetheted embereidet, vagy bármikor behívhatod valamelyiküket egy összehangolt bordalazításra. Gondolj bele! A sok szereplőből ezernyi csapatot állíthatsz össze, amihez hozzájönnek a karakterek önálló és közös kombói. A matek nyelvén mindez: szinte végtelen számú stratégia. Az irodalom nyelvén pedig: felettébb változatos! Újdonság a Touch mód, amelyben d-pad helyett a képernyő veszett taperolásával verheted még zöldebbre Hulkot és társait. Átállíthatod a hátsó érintőpanelre is az irányítást, ha zavar, hogy közben kitakarod a képet. Szokatlan, újszerű, érdekes… De nem célravezető. Online módban jó eséllyel péppé-pürévé vernek, míg a kijelzőt simogatod. Az viszont zseniális, hogy a PS3-as változatot is kezelheted a Vitáddal, így ott is kipróbálhatod az érintő-irányítást. Gyerekek! Tud ez az új kézisony! Alig van grafikai különbség a nagygépes változathoz képest. Talán a háttéreffektek, lézerek, robbanások kidolgozása gyengébb egy árnyalattal. A képfrissítés a legzúzósabb látványorgia közepette is stabilan magas, mint manapság a Frank. Bravo Vita!

Legyen egy kis negatívum is: a zene borzalmas, könnyebb fokozatokon pedig csukott szemmel is végigjátszató az Arcade mód hét pályája. Komolyan!

Vajon milyen crossover játék jön ezután? Például egy Disney vs Star Wars? Zsír lenne, ahogy Donald kacsa szájba rúgja a Halálcsillagot! Addig is marad az Ultimate Marvel vs Capcom 3, amely megvillantja a tökös PS Vita képességeit.

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — 7

X360 · PS3 · VITA · PSP · Wii · 3DS · DS

Kiadó: *Capcom* Fejlesztő: *Capcom* Multiplayer: *2 fő* Online: *2-8 fő* Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 8 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Szasa

Virtua Tennis 4 World Tour Edition

Roger Federert már csecsemőkorában teniszhálóba pelenkázták, és a „negyven-semmi" lehetett az első szó, amit kimondott. Amennyiben a te életed másképp alakult, üdvözöllek a nézők között! A magazin megvásárlásával belépőt váltottál egy izgalmas teniszcsatára a Virtua Tennis 4 kedvelői és ellenzői között. Kezdődjék a mérkőzés a PS Vita salakján!

A grafika felülmúlja mindazt, amit egy kézi konzoltól megszoktunk. Elképzelhető, hogy ez csak az újdonság erejének tudható be, hiszen még nincs túl nagy összehasonlítási alapunk. A tetszetős külsőhöz barátságos kezelhetőség párosul. Minden kézre áll, a játékmenet szinte természetes. A nyelvcsettintős vizualitás, és a remek irányítás mindenképpen a játék mellett szól.
Kedvelők: 15 Ellenzők: 0

A Top Spin-sorozattal ellentétben a Virtua Tennis inkább az árkádos élményre helyezi a hangsúlyt a szimuláció helyett. Ám a minijátékok, valamint az Exhibition és Arcade menüpontok mellett választhatjuk a címadó World Tour opciót is, amely túlmutat az egyszerű ütögetésen. Itt az általunk generált játékost kell terelgetni öt szezonon keresztül, az edzések-meccsek-pihenés-menedzselés útján. Okosan kell bánnunk az idővel és erőnkkel. A játék kedvelőinél ez is pontot érdemel.
Kedvelők: 30 Ellenzők: 0

Szép is, jó is a VT4, de megsúgom: nem sok újat hoz a 3. részhez képest. Egy másik negatívum, hogy ugyan van a játéknak egy rangsorolási rendszere, amely nyilván tartja multiplayer meccseinket, de nincs lehetőségünk online karrierre. Hiba!
Kedvelők: 30 Ellenzők: 15

Olyan a játék, mint egy sajtburger. Gyors élményt nyújt, kifejezetten élvezetes. De valahogy mégsem annyira tartalmas, így gyorsan ráunhatunk, és hamar megéhezünk utána. A VT4 is remekül szórakoztat. Egy darabig…
Kedvelők: 30 Ellenzők: 30

Ellenben nem marad kihasználatlan az érintőképernyő! Azon keresztül is irányíthatjuk a meccseket, de nem olyan pontosan és precízen, mint a gombokkal. A lehetőség dicséretes, a megvalósítása kevésbé. Megadom a pontot, de tenisznyelven szólva kissé necces.
Kedvelők: 40 Ellenzők: 30

Meccslabda!
Az árkád jelleg ellenére a fejlesztők figyelmet fordítottak a választható teniszezők egyéniségére. Így gépi ellenfeleink egyedi stílusban játszanak, azaz minden meccs más taktikát igényel.
Újabb jó pont, nyertek a VT4 kedvelői!

Az eredmény árulkodó! Amennyiben kedveled a teniszt, a játék nyerő lehet. Más esetben érdemes újra átböngészned a Vita nyitókínálatának címeit.





VIRTUA TENNIS 4: WORLD TOUR EDITION — 7

X360 · PS3 · VITA · PSP · Wii · 3DS · DS

Kiadó: *Sega* Fejlesztő: *Sega* Multiplayer: *2 fő* Online: *2-4 fő* Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 8 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 7

Szasa

RIDGE RACER

Amikor a Sony az új konzoljáról, a PlayStation Vitáról beszél, két dolgot rendre kiemel: a nagygépes, vagy ahhoz meglepően közeli hordozható minőséget, valamint a legmodernebb mobil játékélményt. Előbbi mindenki számára tiszta kép, akinek van asztali HD-konzolja. Utóbbi zsáner azonban inkább azok számára ismert, akik androidos vagy szifonos készülékeket nyüstölnek. Nagy kérdés, hogy lehet ezt a két, egymást sok tekintetben ütő játékformát egy fedél alá hozni úgy, hogy inkább egymást erősítsék, de ne üssék? Nos, egy verzió lett a Namco Bandai új Ridge Racer játéka, mely kifejezetten Vitára készült koncepció.

A game indulásának első pillanatában gyönyörűséggel tölti el azokat, akik kedvelték a korábbi részeket: egy fájóan tökéletes, ultraszépen digitális Föld-animáció úszik be a kezdőképernyőre, mely nagyon hasonlít a PS3 egyik zenelejátszó hátterére.
Az ezt követő főmenü is a dizájn magasiskolája, hisz a pengeéles kontúrok és neonszínek szinte azonnal éreztetik a playerrel: igen, ez biztosan a japán sci-fi drift-mennyország virtuális kivetülésének új felvonása; itt az új Ridge Racer!
A bővebb ismerkedés azonban hamar szembesít a modern elektronpályák rideg valóságával: ez az RR nem tartalmaz klasszikus szingli karrier-módot, hanem inkább egyértelműen a gyors mobil futamokat helyezi előtérbe mind online, mind offline. Versenyezhetsz egy szellemautó, és a stopper ellen, döntögetheted saját rekordjaidat és barátod eredményeit, online pedig multizhatsz, vagy globálisan egyre több dicsőséget szerezhetsz annak a csapatnak, amihez a game első indításakor csatlakoztál. Minden a lehető legnaprakészebb eredményről, és a „karaktered” tapasztalati pontokkal való töltögetéséről szól. Nincs sztori, nincs végigjátszás – csak pár perces gyors menetek vannak, utazás közben magadban, vagy a világhálón.
Az RR-ben 3 pálya és 5 autó vár alapból, mely kínálat nem mondható lehengerlőnek. A látvány pazar, tökéletesen illik a szériába, a sebesség szuper. A zenék a szokásos pumpáló technók, a digi-kommentár atomjó. A kezelés pompás, a megdriftelt járgányok úgy mennek, mint kés a vajban. Az offline kihívás szerintem az átlagnál picit nehezebb. Járműveid festhetők és tuningolhatók – ami igen fontos segítség, ha az online pályákra merészkedsz.

Nehéz ügy ez a modern mobil világ. A Cellius remek munkát végzett, a Vitás RR-rel igen jó élmény játszani. A csúcs külsőségekkel szemben a tartalom ugyanakkor 0%-ban (gyk.: zéró) nagygépes mennyiségű, gyakorlatilag egy kétdolláros mobiltelefonos címhez konvergál. Pont középen van a mutató, és semerre sem mozdul.





RIDGE RACER — 5

X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS

Kiadó: *Namco Bandai* Fejlesztő: *Cellius* Multiplayer: *2 fő* Online: *2-8 fő* Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 9 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 9 TARTALOM 2 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Martin

WIPEOUT 2048

A PlayStation-exkluzív, nagyon minőségi WipEout-franchise legalább olyan mértékben forrt össze a Sony konzolbranddel, és vált híressé világszerte, mint a Gran Turismo-, vagy a God of War-széria. A PS Vita megjelenésének apropójából a legújabb felvonás, a WipEout 2048 már a gép boltokba kerülésének napján készen állt a megmérettetésre.
A tetszetős bevezető film lepörgése után – mely amolyan látványos gyorstalpalóként vezet be az autósportok fejlődésének történelmébe, a 2048-ban feltalált antigravitációs hajtóművel aktualizálva a történetet – az érintéssel aktivizálható menüben belevághatsz a szinglis vagy online kampányba, kezdhetsz helyi ad-hoc multit, vagy keresztjátékot egy Vita és egy PS3 között. Szingli módban egy lüktető technózenére pumpáló háromszöghálón tudsz a különféle versenytípusokon indulni. Van sima futam, harcos verseny, küzdelem a stopperóra ellen, valamint zónázás is. Újdonság, hogy a pályákat zöld és sárga színre is lehet abszolválni: a zöld azt jelenti, hogy „Pass”, azaz alapszinten megoldva, a sárga, az „Elite Pass” viszont a menők jussa, amikor maximális teljesítményt nyújt valaki (pl. elsőnek ér be, vagy elér egy bizonyos pontszámot). A pályák unlockrendszerben nyílnak meg, egyik a másik után. A szingli módban a player profiljának szintje a tapasztalati pontok gyűjtögetése által fejlődik, a különféle futamokhoz pedig többféle csapat más-más tulajdonságokkal bíró járművei választhatók (egyre több nyerhető meg belőlük).
A multiplayer kicsit más szisztémával folyik. Itt adott objektívákat kell teljesíteni, melyek nem pályákhoz kötöttek, azaz bármely futamon begyűjthetőek, ha elég ügyes vagy. Ha barátaid online állapotban vannak, a program igyekszik egy versenybe pakolni titeket.
A W2048 grafikailag nagyon magabiztos szintet hoz, mind a kép minőségét és részletgazdagságát, mind pedig a száguldás akadásmentes sebességét nézve. A zenék nagyon naprakészek, a legtöbb szám a populárisabb dubstep kategóriából való intenzív dudurgás (egy jó fejhallgatóval leviszik a füled). Az irányítás jó, bár talán túl (szokatlanul) nagy hangsúlyt kapott a fékezőszárnyak használata. Az új Vita-funkciók is opcionálisan használhatók.
Vannak azonban nehezen emészthető összetevők is. Bizonyos pályák súlyos tervezési hibákat hordoznak, totálisan szériaidegen megoldásokkal. A 90-fokos fordulók, középre bepakolt ütközők, korlát nélküli útsávok feneketlen, „lepottyanós” mélységekkel keserítik meg az önfeledten száguldani vágyók életét. Sajnos úgy tűnik, a fejlesztők most nagyobb mértékben gondoltak a vérprofikra, és csak kevésbé a kezdőkre, vagy az átlag playerekre.
A szoftver remek, kihívásokban gazdag időtöltés lesz a széria rajongóinak, azonban a kezdőknek szerintem demoralizáló lehet a markáns nehézségi szint.





WIPEOUT 2048 — 8

X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS

Kiadó: *SCEE* Fejlesztő: *Studio Liverpool* Multiplayer: *2 fő* Online: *2-8 fő* Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 9 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 7 TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Martin

Army Corps of Hell™





Menj a pokolba! – gondolták egytől egyig a lilára érett goblinok, midőn kietlen pusztaságukba betolakodó érkezett. Az idegen, bár megjelenését tekintve csupán egy koponya volt, mégsem gondolták jó fejnek. Röviddel színre lépése után ugyanis felfedte valódi énjét, és közölte a lila pupákokkal, hogy mostantól bizony ő itt a góré. A goblinok addig sem csókra termett arca kissé megnyúlt a rájuk nézve kellemetlen hír hallatán. Némelyikük talán egy nyugtatót is bedobott, de ez a diaképes introból nem derül ki. Esélyes tehát, hogy egyenesen a pokolba kívánták újdonsült urukat. Mégsem tettek semmit, mert őméltósága éppen az említett hely letaszított uralkodója volt. Bizony! A Pokol Királya érkezett a goblinok közé, hogy segítségükkel visszaszerezze jogos birodalmát.
Azért ez Oscar-gyanús mi? A lényeg, hogy így kezdődik a történet. És így is fejeződik be, mert további fordulatok kiagyalása helyett nyilván söröztek a fejlesztők. Sebaj! Majd a játékmenet feledteti a sekélyes sztorit – gondoltam naivan.

Overlord. Dungeon Keeper. Pikmin. Hej, micsoda „egészéjjeljátszós" finomságok voltak. Igazi élménnyel töltött bonbonok, az egyedi játékokra éhező gamereknek. Az Army Corps of Hell ezeknek a bonbonoknak a felolvasztott, majd egymásba kevert változata. Tökéletes praliné lehetne, mégis keserű szájízt hagy maga után. Pedig a játékmenet hasonló. Nem közvetlenül őméltóságával támadunk az ellenségre, vele csak a parancsokat adjuk ki. A véres melót a goblinok végzik, akik úgy látszik, a bevezető óta már megbékéltek helyzetükkel.

Hadtestünk gyorsan növekszik, a kezdeti 40 fő után akár 100 katona is a rendelkezésünkre áll. Nemcsak a létszám gyarapodik, de a goblinok képzettsége is bővül (dárdás, varázsló). Seregünk összetételét, és a goblinok felszerelését minden pálya előtt meghatározhatjuk. A goblin-bakákat érdemes mielőbb a szörnyekre küldeni. Amikor megfelelő létszámban másszák meg az ellent, elérhetővé válik a Salvo nevű támadás, amely a felvillanó kombináció lenyomásával vitelezhető ki. Ha elég gyorsak voltunk, akkor katonáink egy látványos vérfröccsenés közepette végeznek áldozatukkal. A dárdások a nagyobb hatótávolságnak köszönhetően messzebbről is bevethetők, a varázslók pedig alkalmasak a tűzzel, vagy egyéb áthághatatlan akadállyal védett ellenfelek hatástalanítására. Katonáink időnként megsérülnek. Ilyenkor egy halálfejre gondolnak a mély dekoltázsú goblincicák helyett, ám elég a közelükbe menni a Nagyúrral, és azonnal felgyógyulnak. Hálájukat piros szív jelzi, bár lehet, hogy ez már tényleg a goblincicáknak szól. Amennyiben nem sietünk, beadják a kulcsot, de ők is pótolhatók!



Időnként, minden koncepciót nélkülözve egy cellára akadunk, amelyből a pályákon gyűjthető vörös életpontokért cserébe újabb harcosokat hívhatunk.

Miután legyőzünk egy ellenséget, odaparancsolhatjuk goblinjainkat, hogy a hullájából jóízűt lakmározzanak. Fene az ízlésüket! A halotti torra szükség van, mert a tetemek különféle nyersanyagokat rejtenek: démonszarvat, koponyát, zavaros szemet, és egyéb kedélyes dolgokat. Lila munkatársaink így szó szerint tetemes részt vállalnak ezek feltárásában. Az összegyűjtött alapanyagokat később fejlesztésekre, felszerelésre, és új varázslatokra fordíthatjuk az alkímia sötét praktikáinak segítségével.
Változatos ellenfelek várnak ránk! Amíg el nem érünk a negyedik pályáig. Mert ha eddig eljutunk, akkor gyakorlatilag mindent láttunk. A játék többször ismétli magát, mint az ünnepi Bud Spencer-filmeket a kereskedelmi csatornák. Gyakorlatilag öt ellenfél van, amik könnyen kiismerhetőek. Döguna-lom! A változatosságot kizárólag a pályavégi bossharcok jelentik. Démonok, sárkányok, sokfejű hidraszörnyek… Legyőzésükben már akad némi kihívás, de ez nem ellensúlyoz 40 ugyanolyan pályát. A játék sivár tartalmán a grafika sem javít. Még a celldömölki rendezőpályaudvar is több látnivalót kínál. Jellegtelen hátterek és csupasz pályák töltik be a PS Vita kijelzőjét. A zúzós metálszámok legalább egy ideig megfelelő atmoszférát teremtenek, de sajnos egy idő után ezek is idegesítővé válnak. Szerencsére ezt ki lehet kapcsolni. Van kooperatív mód is, amely azon kívül, hogy ketten játszhatunk, semmit sem változtat a játékmeneten.
Kár ezért a játékért. Sokkal több volt benne. Első pillantásra még vonzó is lehet, de később épp úgy érezzük vele magunkat, ahogy az a témájától elvárható. Pokolian.

ARMY CORPS OF HELL — 6

X360 / PS3 / **VITA** / PSP / Wii / 3DS / DS

Kiadó: ***Square Enix*** Fejlesztő: ***Entersphere*** Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2 fő*** Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 6 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 4 ÉLVEZETI FAKTOR 6

Szasa

THE JAK AND DAXTER TRILOGY

Egy furcsa duó feltámadása HD-ban



Fórumos berkekben gyakran felmerülő kérdés, hogy mennyi létjogosultságuk van a HD-gyűjteményeknek a videojátékos piacon. Én idáig egyetlen olyan cikkel sem találkoztam az interneten, ahol ne olvastam volna számtalan érvet és ellenérvet ezzel az új irányvonallal – ha lehet így fogalmazni, trenddel – kapcsolatban; nem is olyan régen, épp a néhány hete terítéken lévő Metal Gear Solid kapcsán írta valamelyik felhasználó, hogy cseppet sincsen megelégedve a gyűjteményekkel, mivel szerinte ugyanolyan látványt nyújtanak, mint az előző generációs változatok SD-tévén játszva.

Azon kívül, hogy a kijelentéssel személy szerint nem értek egyet, úgy gondolom, az egész nem pusztán a külcsínről szól, sőt talán arról szól a legkevésbé. Nosztalgiázni majdnem minden gamer szeret, de valljuk be, nem sokan vagyunk, akik egy-két stuff miatt leporolnák a jó öreg, nyugdíjba vonult PS2-őt, itt viszont megkapjuk a régi kedvenceket egyetlen lemezen, minimum 720p-s felbontással, trófealistával, illetve egyéb kellemes finomságokkal megspékelve. Másrészt az újrakiadások kiváló lehetőséget nyújtanak arra, hogy pótoljunk régebben kimaradt klasszikusokat – személy szerint a Sly Cooper-szériát is így nyomtam végig durván másfél évvel ezelőtt. Nem éreztem azt, hogy engem bárki lehúzott volna: pont ellenkezőleg, eszméletlenül jól szórakoztam a programokkal, ráadásul a játékidő is jócskán harminc óra fölé rúgott.

Valamilyen okból kifolyólag a Naughty Dog fejlesztésű Jak and Daxter-trilógia is kimaradt nálam anno (illetve nem egészen, a PSP-s mellékágakat próbáltam), amit leginkább azért furcsállok, mert a csapat játékai már gyerekkorom óta meghatározzák a videojátékok iránti olthatatlan rajongásomat, a Playstation 1-re megjelent Crash Bandicoottól kezdve, egészen az Unchartedig. Természetesen azóta már megbántam bűneimet, és a kollekciót is kukoricán térdepelve teszteltem a szerkesztőség egy eldugott szobájában.

Ha valaki esetleg nem lenne vele tisztában, a Jak and Daxter-epizódok három dimenzióban játszódó akció-platformerek, ami nem meglepő, elvégre Pajkos Kutyáék mindig is ebben a zsánerben mozogtak otthonosan. A Blu-ray korongon helyet kapott három epizód (Jak and Daxter: The Precursor Legacy, Jak 2: Renegade, és az alcím nélküli Jak 3) mindegyike külön trófealistával, és természetesen nagyfelbontású látvánnyal rendelkezik. A főmenüből bármelyik rész azonnal indítható, elérésükhöz nem szükséges az első felvonással végezni, azonban mindenképp ajánlatos, főleg amennyiben először ismerkedsz a sorozattal.

Jó pár embertől hallottam, hogy azért nem ülnek le régebbi programok elé, mert mai szemmel nézve azok már nem eléggé szórakoztatóak, és bár az álláspontjukat abszolút megértem, véleményem szerint, ha egy koncepció valóban jó, akkor később is az marad. A Jak and Daxter-sorozat összes darabja a mai napig roppant élvezetes és tartalmas kalandot kínál, ráadásul a nehezebb fajtából.

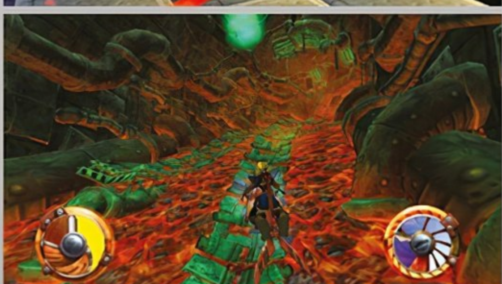
Korához képest igen nagy kiterjedésű, változatos, rengeteg gyűjtögetnivalóval megszórt helyszíneken át visz a két főhős útja, feladataik pedig elsősorban a platformokon történő ugrálásból, valamint a küzdelmekből tevődik össze (később ehhez adódnak hozzá a különböző minijátékok is). A nagyfelbontásba húzott látvány – hasonlóan a többi, kurrensgen gépekre áthozott franchise-hoz – igen csinossá teszi a játékot még a mai programokhoz viszonyítva is, és a szintjüket ugyan nem éri el (nem is volna fair ezt elvárni), a maximumot ezen a téren sikerült kihoznia a portolást végző Mass Media-nak.

Én azt mondom mindenképp érdemes beszerezni a Jak and Daxter Trilogy-t, főleg mivel nagyon kevés ilyen alkotást találni a jelenlegi konzolokon – ha lehet egyáltalán. A Naughty Dog 2001-ben egy időtálló játékot alkotott, ami legfeljebb grafikáját tekintve marad el egy mostani platformerhez képest. Ezt leszámítva viszont erőlködés nélkül veszi fel a versenyt bármelyik indulóval.











THE JAK AND DAXTER TRILOGY

9

X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS

Kiadó: SCEE Fejlesztő: Naughty Dog, Mass Media Multiplayer: nincs Online: nincs Felbontás: 720p, 1080i, 1080p Hang: DD 5.1

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 9 TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Duke



FIFA STREET

Igazi Joga Bonito!

Emlékeztek még azokra a király focis reklámokra, melyeket a Nike készített anno? Például arra, mikor egy bazinagy hajón lévő ketrecben folyik a titkos teremfoci-bajnokság, s háromfős csapatok szívatják egymást a szebbnél-szebb cselekkel (alatta pedig JXL-től az A Little Less Conversation c. szám dübörgött). Mindig is szerettem volna egy ilyesmi játékot, ami totál visszaadja az imént említett reklám hangulatát, lazaságát, mindezt realisztikus környezetben. Jelentem, megjött!

Szimplán csak FIFA Street névre hallgat a mostani focis trükkparádé. Nincs további sorszámozás (pedig a negyedik lenne a sorozatban), jelezvén, hogy immáron szakítottak az eddigi rajzfilmszerű, komolytalan bohóckodással, és készüljön mindenki egy rebootra. Nincs többé gamebreakeres hülyeség, egész pályás, kondenzcsíkos gól, és a fizikai törvények áthágásával bemutatott csel; kérem szépen, ezúttal egy futsal, ill. street football szimulátort kaptunk. Ténylegesen azon van a hangsúly, hogy minél inkább próbáld meg átverni az ellenfele(ke)t valamilyen vérlázítóan megalázó csellel, s ha igazán faszagyerek vagy, akkor az üres kapuba csak úgy bepöckölöd a lasztit.
A FIFA 12 motorját használja a játék, emiatt a kinézet, és az irányítás is nagyban hasonlít ahhoz, viszont a cselekből, és azok variációjából azért jóval több van (50 fölötti a számuk), de ezek előhozása sem túl bonyolult.
A Street Ball irányítás lehetővé teszi, hogy a labdát megállítva az egyik lábunkkal ide-oda húzogassuk azt, minden egyes mozdulatot kontrollálva. Erre pláne szépen lehet ráépíteni a további cseleket, vagy éppen egy jókora kötényt is kioszthatunk, mely az egyik kulcseleme a játéknak. A trükkök összekötésének egyedül a kreativitásunk szabhat határt, és a pálya adottságait is remekül kihasználhatjuk (pl. kényszerítőzés a fallal), köszönhetően az új wall-play mechanizmusnak.
A Hit the Street menüpontban máris öt opció fogad: játszhatsz hagyományos 5 az 5 ellen mérkőzést; Panna Rules játékot, ahol elsősorban a kiosztott bőrözések száma a lényeg; normál Futsalt, ahol már nem tűrik a szabálytalanságokat, és falak sem vesznek körül; Last Man Standinget, melyben mindig kiesik az a játékos, aki gólt lő, így előfordulhat, hogy egy emberrel kell megaláznod mindenkit; és még Custom meccset is összeállíthatsz. Egyedül a Freestyle mód maradt ki ezek közül, ahol a trükközésekkel, és az azokból születő gólokkal kell minél magasabb pontot elérni, de a Customnál ilyen is beállítható, és a karrier módban is lesz hasonló.
A World Tour menüponttal indíthatjuk el karrierünket, ahol először csapatot kreálunk (külön plusz pont, hogy a FIFA 12-ben kreált játékosodat is be tudod tölteni), majd országonként és azok régióiban választunk mérkőzéseket, melyek a Hit the Streetből megismert játékfajtákból állnak. Bajnokságokkal is találkozunk, és mindezek után a csapatod szintje is emelkedik a ranglistákon, valamint mindent megpróbálhatunk bronz, ezüst és arany nehézségi szinteken is (mindezt licenszelt csapatokkal, 35 különböző helyszínen). A mérkőzések után kiegészítők nyílnak meg, valamint tapasztalati pontokat kapnak a játékosaid, melyekkel a képességeiket tudod fejleszteni, és még trükköket is ezekért tudsz vásárolni. Az Online opció a játékban nem sokban különbözik attól, amit a FIFA 12-ben már láthattunk (pl. EA Sports Football Club, friend-based és worldwide leaderboardok, fejlődési rendszer), tulajdonképpen az egész a közösségi érzésre alapoz a meccsek mellett: videomegosztás a többiekkel, egymás eredményeinek követése stb.

Az egész játékmenet roppant élvezetes és kézre áll. Egyedül a bedobásoknál, szögletrúgásoknál, valamint a kapusok viselkedésével vannak kisebb gondok (nem mindig oda megy a labda, ahova kéne), a játékosok sem mindig veszik át megfelelően a nekik gurított lasztikat, ám buggal csak annyival találkoztam, hogy a gól utáni örömtáncban két karakter picit egybefolyt. Egyébként a játékosok tök jó reakcióban vannak a labdával, aszerint hogy az hol is helyezkedik el.
Ha mögéd pattan a labda, valószínűleg sarokkal nyúlsz érte, s a passzolásoknál is figuráznak a srácok. Iszonyat pörgős és ütős soundtracket rittyentettek az egész alá (pl. Fatboy Slim is van benne), és a meccsek alatti hanghatások és beszólogatások még jobban fokozzák a hangulatot. Módfelett felemelő érzés, mikor a hátam mögül sarokkal lendítem át a bogyót az ellenfél felett, majd azt továbbpöccintve kiosztok még egy rulett cselt, s végül a kapuba betalálva fejezem be az akciót. Multiban külön élvezet, mikor azon taktikázunk, hogy na, most milyen figurával akarnak szívatni, melyik irányba védekezzek.

Az év egyik legkellemesebb meglepetése, engem megvett kilóra!





FIFA STREET — 9

X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS

Kiadó: *EA Sports* Fejlesztő: *EA Canada* Multiplayer: *2-4 fő* Online: *2-10 fő* Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1, DTS*

VIZUALITÁS 9 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9 TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 10

JediEco

BINARY DOMAIN

A SEGA új sci-fi/akció játéka a géprombolók igazi kedvence lehet. Fegyverek, robotok, még nagyobb robotok, házméretű robotok – apró darabokra szedve.



Érzelmes gyilkolás

A japán játékipar nem éppen napjainkban éli fénykorát, még akkor sem, ha a teszt tárgyát képező Binary Domaint jegyző Toshihiro Nagoshi és csapata a Yakuza-sorozat miatt történetesen elismert névnek számít a szakmában. A japán játékfejlesztés tulajdonképpen válságban van, a Platinum Games-t, és a Konamit leszámítva alkotásaikkal pedig elvétve érnek csak el sikereket a globális játékpiacon. Nagoshi ezen a negatív tendencián szeretett volna változtatni úgy, hogy miközben a masszív hazai játékos bázis sajátos igényeit a legvégsőkig szem előtt tartja (ezért lett pl. a BD TPS-nézetű, mivel a japán közönség nem igazán szereti az FPS-játékokat), a nemzetközi piacon is eladható portékával rukkoljon elő. A dörzsölt játékproducer jó szemmel látta meg a piaci rést, ugyanis szerinte a nyugati játékok bár roppant minőségi darabok, ám a sodró lendületű akció, és a szemkápráztató látványosság gyakorta a mélyenszántó és emocionális töltettel bíró történet rovására megy. Így született meg egy karakterorientált lövöldözős csapatjáték elkészítésének ötlete, mely az akciót, az érzelmeket, és a csavaros történetet egyaránt megfelelő mértékben adagolja. Ez volna a Binary Domain, melyet Nagosih az újonnan alapított cégével, a Yakuza Stúdióval készített el.



Japánból szeretettel

A távoli jövőben, 2080-ban a robotok végeznek szinte minden munkát az ember helyett: rakodnak, takarítanak, pincérkednek, vagy éppen a rend őreit segítik a munkájukban. Egy nap azonban az ENSZ meglepő felfedezést tesz: olyan robotot találnak, amely külsőre megkülönböztethetetlen az embertől. Hús és vér borítja, ráadásul saját maga sem tud mechanikus voltáról, úgy éli életét, mint bármelyik emberi lény. Mivel a Holow Childra keresztelt biomechanikus gépek puszta létezése is sérti az Új Genfi Egyezmény 21-es cikkelyét, amely kimondja, hogy robot nem ölthet emberi külsőt, így az ENSZ nyomozásba kezd. A gyanú a világ második legnagyobb robotgyártó cégére, az Amada Corporationre terelődik, ám mivel konkrét bizonyíték nincs arra, hogy a robotbeszivárgókat ők készítenék, így az ENSZ a világ legjobb zsoldosaiból álló csapatát, a Rust Crew-t küldi Tokióba, egy titkos akcióra a vélhetően megtébolyodott cégvezető élve történő kézre kerítéséhez. Az amerikai kommandós, Dan Marshall bőrébe bújva kell csapatunkkal a japán főváros legmocskosabb földalatti rendszeréből a szuperbiztonságosan őrzött, belvárosi Amada-székházba eljutnunk, hogy teljesítsük küldetésünket. Ám úgy tűnik, Amada egy lépéssel mindenki előtt jár, így egy egész robothadsereggel kell felvennünk a versenyt, melynek tagjai még csak hírből sem ismerik Asimov robotikatörvényének alapvetéseit, és mindent megtesznek annak érdekében, hogy ne ússzuk meg élve a kalandot.

A Binary Domain világa és története bizonyára sokak számára ismerősnek tűnik majd – nem véletlenül, hiszen mind sztori elemeiben, mind képi világában, mind pedig a játékmenetében tucatnyi könyvből, filmből és játékból merítettek a készítők. A TPS-nézetű fedezékes harcrendszer, és a csapatmunka a Gears of Wart idézi, a robothadsereg katonái hol a Terminátor, hol az Én, a robot, hol pedig a Transformers mechanikus rombolóit másolják, a high-tech világ a szintén a SEGA által kiadott shooterből, a Vanquishből lehet ismerős, a filozofikus hangvételű sztori pedig a Szárnyas fejvadász, és az Asimov-életmű elemeiből építkezik. És akkor még nem említettük a Vexille című 2007-es animét, melyet vélhetően rongyosra néztek a Yakuza Stúdiónál a fejlesztők.

Ám van egy olyan mondás, hogy jótól lopni nem szégyen, és ez bizony a BD esetében abszolúte igaznak bizonyul. Nagoshi és csapata biztos kézzel, és szégyenérzet nélkül nyúlt a klasszikusokhoz, igyekezve azok legjobb elemeit átmenteni a játékba, és egy egységes „saját" univerzumot felépíteni. Ez többé-kevésbé sikerült is: a BD világa és atmoszférája talán pont az ismerőssége miatt ragadja azonnal magával az embert. Ugyan sci-firől beszélünk, mégis a lehető legrealisztikusabb világkép tárul elénk a futurisztikus Tokiót bejárva. A japánokra általában jellemző mesés, nenonfényes jövővilágnak nyoma sincs, a kissé steril, és elsőre talán fantáziátlannak tűnő nagyvárosi terek és épületek mellett az Amada-gyár szemétlerakó telepe, vagy a tokiói alvilág helyszínei jelentik a megdöbbentő kontrasztot. Mindezek grafikai megvalósítása ugyan nem kiemelkedő, de mégis színvonalas munka, így gyorsan elmerülünk majd életveszélyes küldetésünkben.

KÜLÖNVÉLEMÉNY Böjtös Gábortól

Bár a Binary Domain nem egy AAA-s program, és ez sokszor meglátszik a külsején, a dramaturgiáján, vagy a benne lévő akción, valahogy mégis kimondottan szerethető ez a Gears of Warból, Én, a robotból, Terminatorból táplálkozó katyvasz, amely leginkább a hangulatával, történetével tarol. Már a demo is tetszett, de a teljes játék még többet nyújt. Néha kicsit sok az egyforma robotokból, ám értékeiből ezzel együtt sem veszít a BD. Szerintem a 7-8 pont ideális.







Egyszemélyes hadsereg

Az első, gyakorlásnak szánt pályákat követően indul csak be a valódi sztori, nagyjából egy óra elteltével kezdenek a szereplők (benga izomkolosszus, szuperszexi kínai mesterlövészlány, akadékoskodó angol parancsnok stb.) a két lábon járó sztereotípiákból élő karakterekké alakulni. A gyermekkori traumája okán robotfóbiás Dan Marshallt kell irányításunk alá venni, aki régi cimborájával, Big Bo-val indul a veszélyes japán kiruccanásra, ahol több ügynök is csatlakozik a csapathoz a világ minden tájáról. Faye a kínai titkosszolgálat, Charlie és Rachel pedig az MI6 megbízásából erősíti az egységet, de a történet folyamán további szereplőkkel ismerkedhetünk meg, köztük a rámenős japán rendőrtiszttel, Kurosawaval, és egy udvarias francia harci robottal. Minden küldetés elején választhatunk egy, kettő vagy akár három társat magunk mellé, a többiek más feladatra vállalkoznak ilyenkor, vagy éppen kerülő úton közelítik meg a célpontot. Sajnos bármennyire is a csapatmunkára van kihegyezve a BD, fájó pontja a játéknak, de egyszemélyes hadsereget kell alkotnunk a kampányban, pedig a megvalósítás ordít a Gears of War-féle kooperációs akciózásért, de azt csupán online tehetjük meg a barátokkal.

Hogy mégis átérezzük a team fontosságát, a fejlesztők egy vadonatúj rendszert dolgoztak ki Consequence System névvel, amely a csapattagok egymás közti bizalmi kötelékére épül. A harcok közben különböző utasításokkal láthatjuk el társainkat, például, hogy vonuljanak vissza, vagy fedezzenek minket össztűzzel, továbbá beszédbe elegyedhetünk velük, viccelődhetünk, sőt akár vitába is bonyolódhatunk, esetleg beszólhatunk a többieknek, ha valami nem a szándékaink szerint alakul. Nem árt azonban, ha megfontoltan cselekszünk, ugyanis társaink a parancsaink ésszerűsége, a csatában mutatott teljesítményünk, illetve a kinyilvánított viselkedésünk alapján ítélnek meg minket. Ha nem kedvelnek, akkor meglehet, hogy nem hajtják végre a nekik szóló utasításokat, nem hajlandók segíteni, ha szorult helyzetbe kerülünk, és elhallgatják a tanácsaikat, ha nem tudjuk, milyen taktikát alkalmazzunk az aktuális ellenféllel szemben.

A csapattagokkal kommunikálni nem csupán az előre megadott válaszok közül válogatva, a kontroller gombjaival, hanem a headset segítségével is tudunk, ami a beépített beszédfelismerő technológia (SpeechFX) révén akár hat nyelven képes értelmezni utasításainkat. Az Options menüben találjuk a használható parancsszavak impozáns listáját, kalibrálhatjuk azokat a kiejtésünknek megfelelően, továbbá beállíthatjuk a háttérzajok kiszűrését a hatékonyabb felismerés érdekében. A rendszer egyébként jól működik, habár a történetet kiegészítő információmorzsákat leszámítva igazán használható tartalommal nem sikerült azt megtölteni. Egyfelől az utasítások korlátozott érvényűek, bonyolultabb taktikát nem lehet összehangolni azokkal, ami igazán használható, az a „fedezz", és a „mozgás előre" parancsok. Másrészt a csapattársaink hajlamosak igen ostobán viselkedni, nem azt csinálják, amit kérünk, gyakran egyenest belesétálnak a tűzvonalba, akadályozzák a fedezékbe vonulásunkat, és persze minden komolyabb feladat ránk hárul a játék során, hiába eszelünk ki remek csapatmunkát azok végrehajtására.

Fémzúzda

A játékmenet amúgy is inkább a darálós akcióra épül, semmint a valódi taktikára. A mesterséges intelligencia – robotokról lévén szó – nem túlságosan okos vagy kreatív, inkább csak a létszámfölény







kialakítására törekszik, így bizonyos pályákon szügyig gázolunk a kenőolajban, és a lerobbant alkatrészekben. (Természetesen a 18-as karika nem emiatt került a játék dobozára, durvább részekkel az átvezető videókban találkozhatunk csak.) A fegyverarzenálunk nem túl fantáziadús, a rövid hatótávolságra használható pisztolytól a gépfegyveren át, egészen az RPG-ig mindent megtalálhatunk a szokásos shooteres felhozatalból, amikkel anyacsavarokig leamortizálhatjuk a ránk törő pléhfejűeket.
A sebzési szisztéma azonban pokoli látványos, a golyózápor hatására a robotokról folyamatosan amortizálódik le a páncéljuk, de egy jól irányzott lövéssel lerobbanhatjuk akár a végtagjaikat is. Természetesen ettől még nem válnak végleg harcképtelenné, a fegyvert a megmaradt kezükbe véve, láb nélkül a földön kúszva, vagy fej nélkül vaktában lövöldözve ugyanolyan veszélyesek maradnak, erre nem árt odafigyelni. A harcrendszer kényelmesen kézre áll, könnyen kezelhető, bár a fedezékbe vonulás, és a vetődés ugyanazzal a gombbal történik, így megesik, hogy a legrosszabb pillanatokban nem a jó megoldást választva emberünk belevetődik a sortűzbe, vagy a falhoz lapulva várja a lábánál heverő gránát felrobbanását. Egy idő után ez kissé idegesítővé válik. Na jó, nagyon.
Három fegyvert, plusz gránátokat cipelhetünk magunkkal az életmentőcsomagok mellett, ezek közül csak az automata géppuskánkat nem cserélhetjük le, minden mást felszedhetünk a pályán, vagy megvásárolhatjuk a több helyen feltűnő ATM automatákra emlékeztető boltokban, attól függően, hogy éppen mire van szükségünk. Mondjuk nem éppen életszerű, hogy a legnagyobb csata kellős közepén leállunk shoppingolni, repeszgránátot és védőpáncélt teszünk a kosárkánkba, utána pedig minden jóval felszerelve folytatjuk a harcot, de általában azért sikerült a pálya kevésbé fontos részein elhelyezni ezeket a bevásároló helyeket.
Ugyanitt lesz lehetőségünk egyébként a csapattagok képességeinek fejlesztésére, amit a kilőtt robotok utáni kreditekből oldhatunk meg. Nyolc alapkészséget tuningolhatunk: javíthatunk például a célzó képességünkön, de fokozhatjuk a tűzerőnket, vagy a fegyvereink hatótávolságát egyaránt. Első körben érdemes saját karakterünkkel foglalkozni ilyen téren, de a csapattársainkat sem ajánlatos elhanyagolni. Az automatákban megvásárolt nanotechnológiás csomagokat a karakterek adatlapjain kell aktiválnunk, a rengeteg upgrade-et pedig kombinálhatjuk kedvünkre, ami javítja a sebzési ellenállásunkat, a regenerációnk gyorsaságát, vagy éppen a magunkkal hurcolható életmentő csomagok számát. Utóbbiak kulcsszerepet kapnak a játékban, hiszen ha harcképtelenné válunk, csak beadunk egy adrenalinlöketet egyenest a szívünkbe (erre a célra a társak készleteit ugyanúgy felhasználhatjuk, de ügyelnünk kell az ő testi épségükre is), és pár másodperc múlva már újult erővel rohamozhatjuk az ellent. Az injekciókkal, és a folyamatos regenerálódással gyakorlatilag halhatatlanok vagyunk, hard nehézségi szinten is alig akad olyan, hogy újra kelljen kezdeni egy pályának, mert nem bírjuk életerővel a dolgot.
Hogy mindez ne legyen gyorsan megunható, arról azért gondoskodtak a készítők. Bizonyos szakaszonként epikus boss-harcokban lesz részünk, amelyeknél a házméretű robotpóktól kezdve a lézervágóval felszerelt vak











mechanikus gyíkig mindenféle-fajta ellenféllel találkozunk, és van bizony, hogy akár negyedórát is igénybe vesz a legyűrésük. Ami kevésbé jó hír, hogy az igazán izgalmas és szuperlátványos küzdelmek mellett (az autópályás üldözés valami frenetikus) akadnak kifejezetten frusztráló főellenek, ilyen a hatalmasakat ugráló gorilla, ami alkalomadtán egyetlen csapással agyonvág, nem kevés szitokszót kiprovokálva magának ezzel.
A szimpla lövöldözős játékmenetet az akció közben elhelyezett különböző feladatok színesítik tovább. Például leomló épületből kell kimenekülnünk, óriásrobot fején egyensúlyozva kell kiiktatnunk annak vezérlőrendszerét, az összeomlott ház oldalán lecsúszva gatyafékkel ívgerendákat kerülgethetünk, leugorhatunk a felrobbanó vonatról, de megcsillogtathatjuk vezetési képességünket is a jetskivel történő menekülés közben. Ezek nagy része előre szkriptelt látványos jelenet, melyben csak jól időzítve kell egy-egy gombot lenyomnunk, de mégis nagyon feldobják az amúgy kissé egysíkú játékmenetet. Erre nagy szükség van, hiszen a kampánymódra alaposan rágyúrtak a készítők, alaphangon nagyjából 10-12 óra játékidőt tesznek ki a hat fejezetből álló küldetések.
A sok-sok játékóra közben természetesen a pergő sci-fi-akció köré kerekített történet is szépen kibontakozik, ami ugyan nem éppen eredeti, de kellően érdekfeszítő témát boncol, miközben telis-tele van jó ötletekkel, és hol kiszámíthatóbb, hol meglepőbb fordulatokkal, tovább növelve ezzel a BD élvezeti faktorát. Ennél többet nem szeretnék elárulni, mindenki fedezze fel maga az Amada cég titkát, ám annyit megjegyeznék, hogy érdemes a stáblista végéig maradni a bónusz képsorokért.



Sajnos a multiplayeres szekció az összképen sokat nem oszt, nem szoroz: van, de mivel nem sikerült túlságosan izgalmasra, így nem érdemes sokat foglalkozni vele. A szokásos multis játékmódok találhatók benne: csatázhatunk a robotok ellen a haverokkal a kooperációs részlegben (Invázió), vagy akár küzdhetünk egymással a kompetitív játékmódok valamelyikében. Fejleszthetjük választott karakterünket, szinteket léphetünk, gyűjtögethetünk medálokat, de az egész valahogy lassú, körülményes, és végtelenül frusztráló például a fixen adagolt lőszer okán. Nem ez a része lesz a Binary Domainnek, ami miatt sokan kedvelni fogják.

Összegzés

Azt kell, hogy mondjuk, Toshihiro Nagoshi sikerrel vitte véghez tervét, mert minden felmerülő negatívum ellenére a Binary Domain bizony megállja majd a helyét a nemzetközi játékpiacon. Szerethető és baromi szórakoztató darab, továbbá igen bíztató lépéseket tesz a tucat lövöldözős játékok terén (lásd beszédfelismerés). Hogy ezek a lépések jó irányba vezetnek-e, azt pedig könnyen igazolhatnák Nagoshiék, mondjuk egy mihamarabb érkező második epizóddal.

BINARY DOMAIN — 8

X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS

Kiadó: *Sega* Fejlesztő: *Yakuza Studio* Multiplayer: *2-4 fő*
Online: *2-10 fő* Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 8 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 9

Mo

Mario Party 9

Tradícióit megszakítva a Mario Party-sorozat közel öt évnyi rádiócsend után jelentkezik új epizóddal, amit akár pozitívumként is elkönyvelhetünk, hisz az elődök olyan ütemben potyogtak elő egymás nyakára (gyakorlatilag évente), hogy a készítőknek azóta alanyi jogon jár a dupla családi pótlék. Az ezelőtti részeket elkövető Hudson Soft. sajnálatos elhalálozása miatt az azóta 98%-ban Nintendo tulajdonban lévő Nd Cube vette át a fejlesztést (akik tavalyelőtt eresztették világra a „mariofób" játékosokat megcélzó Wii Party-t), a rendelkezésre álló temérdek idő pedig elegendőnek bizonyult arra, hogy a fejlesztők alapjaiban szabják át a játékot, az viszont, hogy ezek a változások miként csapódnak le a játékosokon, az már egy más kérdéskört boncolgat.

Aki nem ismerné az elődöket: a Mario Party egy digitális társasjáték, minijátékokkal fűszerezve. A játékosok többféle táblán vághatnak neki a kalandnak, és a cél: minél több csillag begyűjtése. A legtöbb csillag birtokosa a játék végén szupersztárrá válik, a többiek pedig szomorúan kortyolgathatják a kólájukat.

A történetünk egy tipikusan banális Mario-sztori: a gomba királyság idilli békéjét ismét megzavarja Bowser, aki annyira szereti magát, hogy a csillagokat is képes lenne lehozni az égről. Magának. És persze meg is teszi ezt, de természetesen Mario és díszes kompániája ezt nem hagyhatja annyiban.
Itt életbe is lép az első újítás, ugyanis az ellopott csillagoknak nem külön-külön, hanem együtt, „egy hajóban evezve" indulunk utána. A játékosok egy járműben foglalnak helyet, aminek az irányítását felváltva végzik. Értelemszerűen mindig az aktuális sofőrt illetik a megszerzett javak, ezeket felhalmozva kell felülkerekedni játékostársainkon.
Működik a szisztéma, ám ezen a téren nagyban csorbul a játékélmény: elmarad partnereink cinkelése, ami baráti kapcsolatainkat ugyan megóvja, de az élvezeti faktort erősen károsítja. Másik újdonság: a coinok teljes hiánya. Ha nincsenek coinok, boltok sincsenek, ahol elkölthetjük azokat, ezáltal a megszerezhető bónusztárgyak listája is erősen leszűkül. Az eddig megszokott tárgyak helyett most csupán néhány speciális dobókockát szólíthatunk magunkhoz.
A csillagok ezentúl kisebb darabokban, de jóval nagyobb mennyiségben találhatóak elszórva a pályán, valamint a minijátékok sikeres abszolválásáért is ezekkel jutalmaz a program.

Viszont minijáték nem vár már ránk minden kör végén, csak ha olyan mezőre lépünk, ami aktiválja azokat. Ezek a kis aljátékok amúgy nagyjából hozzák a tőlük elvárható színvonalat: forradalmi megoldásokat várni egyiktől sem kell, de arra jók, hogy felrázzák a félig álomba szenderült társaságot.
Merthogy társaságra bizony szükség lesz, egyedül játszva ugyanis elég unalmas a játék. Ezért nem is értem, hogy miért nem lehet a sztori módnak többed magunkkal nekivágni...

No, mindegy, maradt hát a parti mód, ahol nem kevesebb, mint hét tábla vár felfedezésre, valamint a Minigame mód, ahol kedvünk szerint az összes minijátékot újrakezdhetjük. Kioldható tartalmakban viszont nem szegény a játék: a múzeumban új karakterek, táblák, járművek várják, hogy kicsengessük értük a megfelelő ellenértéket. Az már más kérdés, hogy ezek menynyit adnak hozzá a játék szavatosságához, valamint kap-e a mezei játékos kellő mennyiségű motivációt ahhoz, hogy hosszú órákat beleölve megnyithassa ezen hasznos-haszontalan csecsebecséket.

Bizonyos szemszögből nézve a Mario Party-sorozat végre megkapta a régóta esedékes nagygenerált, bizonyos szemszögből nézve viszont hátrafelé indult el, dacára a jó néhány újításnak. A leegyszerűsített játékmenet, és a megcsupaszított lehetőségek miatt, ha nem lennének minijátékok, a Mario Party 9 akár egy táblán játszható társasjáték is lehetne, néhány bábuval, egy dobókockával, és a csillagokat helyettesítő játékpénzzel.

A veterán Mario Party-játékosoknak azt javaslom, hogy tegyenek egy próbát a vásárlás előtt, aki pedig még nem találkozott a sorozattal, annak mindenképp azt ajánlom, hogy valamelyik korábbi epizóddal kezdje az ismerkedést (például a Gamecube-ra készült részekkel).









MARIO PARTY 9

X360 PS3 VITA PSP Wii 3DS DS

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Nd Cube*** Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***nincs*** Felbontás: ***480p*** Hang: ***Dolby Pro Logic II***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 4 ÉLVEZETI FAKTOR 4

5

Keviny

Resident Evil
Operation Raccoon City

Rád hörögnek a régi ismerősök

Mindig is a változás híve voltam, és részben ez az oka annak, hogy a Resident Evil-széria összes tagjával (kivétel nélkül) remekül szórakoztam idáig; a logikai feladatokkal teleszórt, stílusteremtő első résztől kezdve, a Wii-re megjelent railshootereken át, egészen az akció-orientált ötödik felvonásig. Úgy vélem, ha egy játék univerzuma kellőképpen kiszélesedik, egy idő után már nem pusztán opcionálissá, hanem bizonyos esetekben kifejezetten szükségszerűvé válik a vérfrissítés. Gondolom, akadnak még páran rajtam kívül, akik rengeteg időt töltöttek az eredeti trilógiával (mondjuk nálam a GameCube-ra megjelent Remake-Zero páros viszi a prímet, amiket pont mostanában vittem végig újra), azért be kell látni, hogy kevesek gyomra fogadná be 2012-ben, ha folyamatosan szobrokat kéne tologatni, fejtörőket megoldani, könnycseppeket morzsolni néhány töltényre ráakadván, esetleg tinta után kutatni az írógéphez, hogy elmenthessük jelenlegi állásunkat. Ez a generáció nem a hosszas szenvedéssel abszolvált sikerélményről, hanem az instant szórakozásról szól, amihez a sorozat már a 2005-ben megjelent negyedik résszel igazodni próbált – igen nagy sikerrel. Idén a Capcom különleges bánásmódban részesíti a Resident Evilt, hiszen három stuffot is kiadnak a franchise nevével fémjelezve: ebből egy, a Nintendo marokkonzoljára készült Revelations már megjelent (tesztet a februári számban találhatsz róla), a számozott hatodik epizód pedig ősszel érkezik a Playstation 3/Xbox 360 duóra. A harmadik induló az Operation Raccoon City alcímet kapta, melyről az előző számban Böjti már írt egy előzetest, e hónapban viszont – nagy örömömre – engem kért fel a teszt megírására.





A legutóbbi nagy stílusváltás a negyedik felvonással történt, mikor a rögzített kamera a szereplők válla fölé helyeződött – az Operation Raccoon City ugyan megmaradt külső nézetes lövöldének, ám mégis egy új zsáner, a fedezékrendszerre épülő shooterek kategóriájába tartozik. Mondhatnám, hogy sok rajongóval egyetemben szkeptikus voltam az anyaggal kapcsolatban, de ez közel sem lenne igaz: már kezdetektől fogva pozitívan álltam hozzá a játékhoz, egyrészt, mert igen bíztatónak látszott a koncepció, másrészt végre lehetőség nyílt visszatérni Raccoon City-be, a zombikkal (és egyéb rusnyaságokkal) elárasztott városba. Sokan vágytak ide vissza, többek között jómagam is, noha rettegni most nem fogunk. Nem is volna indokolt, hiszen ezúttal – nagyjából Leon rendőrőrsi túrájával egy időben – az Umbrella különleges alakulatával fogunk kommandózni.
A Wolfpack névre keresztelt egység hat jól képzett katonát számlál: Lupo (a csapat vezetője) a fegyverek szakértője, Spectre a felderítésben jeleskedik, a HUNK által kiképzett, ismeretlen személyazonosságú Vector pedig képes láthatatlanná válni. Bertha a Wolfpack felcsere, ő gondoskodik a sérültek gyógyításáról, Four Eyes a tudományok, míg Beltway a különböző robbanóanyagok terén mozog otthonosan. Mindegyikük eltérő képességekkel, tulajdonságokkal rendelkezik, egy dolog azonban közös bennük: mindig fel vannak készülve a legrosszabb helyzetekre, és számukra nem létezik lehetetlen feladat (a Szupercsapat tagjai most biztos morcosak, amiért lenyúlták az imázsukat).
Az Umbrella szolgálatában álló csapat tehát az óriásvállalat által kitűzött feladatokat hajtja végre, mely elsősorban a bizonyítékok eltüntetéséből áll, legyen az néhány feljegyzés, vagy akár túlélő. Az élőhalottak ellen ugyan még nem lenne túl sok értelme fedezékbe bújni, a városba küldött speciális alakulatok azonban már erősen indokolttá teszik ezt. Az összecsapásokat elsősorban ellenük, illetve a fertőzöttek ellen vívjuk, és természetesen folyamatosan jelennek meg egyéb, a vírusok által létrejött teremtmények is, amiket a klasszikus második részből már sokan ismerni fognak.
A missziók végén tapasztalati ponttal jutalmaz bennünket a program, ezeket beválthatjuk új fegyverekre, illetve szintén új, karakterenként eltérő képességekre.



KÜLÖNVÉLEMÉNY Böjtös Gábortól

Mint azt már az előző számban írtam, alapvetően nekem nagyon bejött az ORC. Pergős, hangulatos, (némileg visszafogottan, de) látványos, ráadásul nem csak visszatérhetünk kedvenc éjszakánkon életünk egyik legmeghatározóbb városába, de ezt ráadásul tehetjük társakkal is. Nem horror, nem klasszikus survival Resident Evil, azonban kimondottan szórakoztató, és ez a legfontosabb. A hét-nyolc pont erre is tökéletesen megfelel, ami a berögződések ellenére kifejezetten jó játékot takar.





Minden szereplő rendelkezik aktív és passzív tulajdonságokkal egyaránt, melyek folyamatos megnyitása szintúgy a mi feladatunk lesz. Igazság szerint használatuk nélkül is lehet többé-kevésbé boldogulni, mégsem érdemes mellőzni ezeket, mivel a Wolfpack tagjai csak így válnak majd teljes értékű harcosokká, illetve a stratégiai lehetőségek is arányosan bővülnek. Mert taktikázni bizony lehet (természetesen emberi játékosokkal játszva), sőt kifejezetten érdemes, mert gyakran előfordulnak olyan helyzetek, mikor az egyszerre támadó zombik és katonák legyőzése összehangolt csapatmunkát igényel. Persze megoldható anélkül is, de jóval nehézkesebb, meg több elhalálozással is jár. Az ORC-ben külön oda kell figyelni a T-Vírus "áldásos" tevékenységére: ha a különféle dögök sokszor megmarnak, egy idő után mi is fertőzöttekké válunk, valamint rövid időn belül át is alakulunk, amennyiben nem rendelkezünk a szükséges antivírussal. Ilyenkor karakterünk irányíthatatlanná válik, gyakorlatilag annyit tehetünk, hogy végignézzük, ahogy emberként nekiesik csapattársainknak, majd azok – jobb esetben – ledurrantják a fejünket. Nem szép látvány.

Az audio és vizuális szegmenst egyaránt a „korrekt" jelzővel illetném: hanyatt senki nem fogja magát vágni (a 2009-es Resi 5 például határozottan szebb), ugyanakkor kirívó problémákkal sem találkoztam. A valódi élményt a szem számára itt egyértelműen a nagyfelbontásba húzott, mai nívóhoz igazított Raccoon City nyújtja: fantasztikus élmény ismét a városban mászkálni, ismerős helyeken megfordulni, így például a rendőrőrsön, amit régóta szerettem volna újra látni (a fél karomat odaadnám, ha születne egy TPS Resident Evil 2-remake). Egyedül talán az zavart valamelyest, hogy bizonyos helyszínek már-már túlságosan sötétek, hiába tekertem fel maximumra a fényerőt, illetve néhány programozástechnikai hibába is belefutottam, de ezek remélhetőleg az első patch-ekkel javítva lesznek.

Adós vagyok még a multiplayer rész ismertetésével, ami mondhatni, az ORC egyik legfontosabb része, elvégre nem csak a kampányt futtathatjuk le három társ segítségével (ami kifejezetten jó móka, főleg akkor, ha közben a kommunikáció is megy, hiszen működőképes csapatmunkával jelentősen feldobódik a kicsit egyszerűnek mondható alap), de további lehetőségek is a rendelkezésünkre állnak. A maximum nyolc játékost támogató móduszok között megtalálható Heroes-ban híres resi karakterek (Claire, Ada, Leon stb.) fognak egymás torkának esni, a Survivors – ahogy neve is mutatja – a túlélésre van kihegyezve, a Biohazard a capture the flag, míg a Team Attack a deathmatch itteni megfelelője. Ráadásként pedig a 360-as verzió még egy exkluzív, Nemesis elnevezésű módot is kapott, amelyben a címszereplő szörnyeteget kell lezúzni az őt védelmező Umbrella-zsoldosokkal együtt. A többjátékos opciók ugyan nem csinálnak forradalmat, de legalább hozzák az elvárható szintet.

Ez az utolsó mondat pedig az egész programra nézve megállja a helyét.

Az Operation Raccoon City nem kiemelkedő, sokkal inkább egy korrektül összerakott shooter, amin azért meglehetősen sokat dob, hogy a Resident Evil univerzumában, azon belül is az egyik legkedveltebb időszakban játszódik. A Capcom érezhetően több rétegnek próbál kedveskedni, hiszen míg a Revelations-be visszahozták a borzongást, addig ide a zombikat, közben pedig meghagyták az akciódús csapásvonalat (az előzetes információkból kiindulva pedig valami hasonlóra kell számítani a hatodik felvonásnál is). Külön elnyerte a tetszésemet, hogy igyekeztek kedveskedni a régi rajongóknak néhány apróssággal, példának okáért Beethoven Holdfény szonátája is felcsendül majd, amit az első részben hallhattunk először.

Ennek a játéknak a beszerzését én mindenképp csak azzal a feltétellel ajánlom, ha szeretsz a világhálón, emberi playerekkel karöltve játszani, a gépi társak intelligenciája ugyanis nagyjából az élőhalottak szintjén mozog, ráadásul velük pont az ORC esszenciája, a csapatmunka öröme veszik el. Amennyiben megfelelő hozzáállással kezeled, és nyitott vagy a változásra, az Operation Raccoon City nem csupán egy szórakoztató lövölde lesz, hanem talán még a klasszikus Resident Evil-hangulatból is képes lesz átadni egy keveset.





RESIDENT EVIL:
OPERATION RACCOON CITY

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: *Capcom* Fejlesztő: *Slant Six Games* Multiplayer: *nincs*
Online: *2-8 fő* Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 7 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

7

Duke



Sakaguchi hattyúdala

Sok helyen olvastam, hogy a klasszikus JRPG-stílus halott. Ez azonban így nem igaz, hiszen a műfaj ma is él, csak történt vele két fontos dolog.



Az első, hogy lassan teljesen átalakult tizenöt évvel ezelőtti önmagához képest.
Nézzük csak meg, hogy a hardcore JRPG-játékosok milyen anyagokat tekintenek etalonnak, amikor kedvenc stílusukról kérdezik őket? Szinte biztos, hogy a SNES-es, PS1-es időszak legjobb, legtartalmasabb és leghangulatosabb címei fognak előkerülni. Ha élhetek a szubjektivitás eszközével, én ezen összetevők alapján a Final Fantasy VI-VII-VIII hármast, a Chrono Trigger/Cross párost, a Xenogears-t, és persze a Suikoden-sorozatot emelném ki. Az a jó, hogy ezt a sort bárki tetszőlegesen kiegészítheti, mert a '90-es évek végén valamire nagyon ráéreztek az akkori alkotók. Ezekről a címekről minden további nélkül elmondható, hogy magával sodortak az első pillanatban, a történetük epikus mese, a karaktereik szinte élnek, a zenéjük varázslatos, a harci rendszerük remekül kidolgozott, világukban élvezetes barangolni.
A mai főáramba tartozó JRPG-k egészen mások, mert valahogy hiányoznak belőlük ezek az összetevők, és inkább akciójátékok a stílus klasszikus elemeivel. Egyszerűen nem éri meg ma már egy olyan igazi HD-grafikás hardcore JRPG-t programozni, amiben annyi tartalom lenne, mint ami a Final Fantasy VII-ben volt. A kiadók rájöttek, hogy a belefektetett energia és várható hozam nem áll egyenes arányban, a játékosoknak nincs igényük ilyesmire. Nem véletlenül nyilatkozta valami Square-es fejes, hogy a FFVII remake-je azért nem fog soha elkészülni, mert évtizedekbe kerülne megcsinálni. Nyilván ez túlzás, de jól érzékelteti, hogy ma már nem éri meg lemodellezni ennyi tartalmat. Nem véletlen tűnt el a világtérkép bejárásának lehetősége is a JRPG-kből. A NES-es Final Fantasy-kben volt rá opció, a mai high-tech gépeken nincs. Mégsem gondolom azt, hogy a stílus halott lenne, mert ma már világos, hogy jelennek meg most is a klasszikushoz hasonló műfajbeli darabok. És itt a második dolog, ami miatt úgy gondolom, hogy a stílus napjainkban is él – csak elköltözött egy kevésbé feltűnő gépre, a Nintendo Wii-re! Mert mi is történt ezen a platformon az utóbbi időkben a JRPG-frontot figyelembe véve? Hihetetlen dolgok, amikre senki nem számított. Mindenekelőtt ott van a Xenoblade. Túlzás nélkül állítható, hogy a mostani nagygépes konzolgeneráció legjobbja a témában!

Egy olyan alkotás, ami méltán veszi fel a versenyt a régi idők klasszikus címeivel. Nekem a hitemet adta vissza, megmutatva a nyilvánvalót: lehet még ma is összetett, élvezetes, tartalmas JRPG-t készíteni. Aztán most megérkezett a második számú csoda, ami megmutatja, hogy a Xenoblade nem egyszeri „kisiklás" volt, 2012-re a Wii tényleg az emlegetett műfaj gépe lett. Mert ki lehet ugyan hagyni, de akkor megfosztjuk magunkat egy igazán szórakoztató és maradandó élménytől. Ez a játék pedig nem más, mint az egykori Square legtehetségesebb alkotóit felsorakoztató csapat, a Mistwalker legújabb alkotása, a The Last Story.

Hol is kezdjem a játék bemutatását? Tanácstalan vagyok, mert megint egy olyan élményt kellene megfogalmaznom, amit nagyon nehéz szavakkal leírni. Kezdjük egy névvel: Nobou Uematsuval. Aki esetleg nem hallotta volna, ő volt a Final Fantasy-sorozat zseniális zeneszerzője. A Last Story számait is ő komponálta, és már megint olyan fülbemászó dallamokat alkotott, amelyek egyedi hangulati hatást adnak a játéknak. Tényleg leírhatatlan! Egyszerűen azért akarsz tovább játszani, hogy még egy kicsit hallgathasd a zenéjét. Nem a tartalom, a sztori, a harc érdekel, csak a zene. Állsz egy réten, egy erdőben, egy kastély erkélyén, egy óriási csata közepén, vagy akár egy bossharcban szívsz, de nem a stratégián, az előrejutás mikéntjén töröd a fejed. Egyáltalán nem gondolsz semmire, mert megszólal egy olyan zene, ami szépségével, epikus töltésével lebénít.
A Last Story bizonyítja, hogy Uematsu mester semmit nem vesztett tehetségéből. Hallgass csak bele az Invitation of Madness, vagy akármelyik másik számba. Nem is gondoltam, hogy képes lesz ugyanazt a minőséget újra megcsinálni, de sikerült! Vagy vegyük elő a játék egyik fő tételének számító Toberu Mono című számot. Érdemes most felmenni a netre, és megkeresni, majd végighallgatni. Ez a zene töményen jellemzi, mit is gondolok a játék egészéről. Lágyan, lassan, kissé unalmas módon indul, vannak üresjáratok, elcsépelt részek, de közben olyan pillanatok is akadnak, hogy az ember gyönyörűségében maga alá csinál.



KÜLÖNVÉLEMÉNY eszgétől

A Last Story lehet, hogy tényleg az utolsó elmesélésre érdemes történet a Wii életében (egy Pandora's Tower/Rhythm Heaven kombó azért még hátra van), de micsoda búcsú ez! Emlékezetes helyszínek/karakterek/sztori, remek harcrendszer, és az apró részletekre való maximális odafigyelés jellemzi a Mistwalker játékát, amely garantáltan a képernyő elé szegez majd 30+ órára.
Ha van Wii-d, szerezd be.
Ha nincs, vegyél egy Wii-t, és azután szerezd be...



A játék nagyon hirtelen, minden felvezetés nélkül, in medias res kezdődik. Egy labirintusban indulunk néhány fiatal harcossal, akik épp küldetésen vannak. Azt sem tudjuk, mi van, nem is szimpatikus az egész, aztán jön az unalmas klisé a lázadó hercegnő meséjéről, aki még azt sem tudja, mi az a pénz.
Az első négy óra alatt semmit nem éreztem, így fel is tettem a kérdést magamban: ez lenne Hironobu Sakaguchi, a Final Fantasy-sorozat egykori atyúristenének nagy visszatérése?
Aztán a negyedik órában valami megváltozott. Amikor a Gurak megtámadja a szigetet, hőseink pedig hajón kezdenek menekülni, jött az áttörés, ami után érezni kezdtem azt, amit a Youtube-on tömör egyszerűséggel így fogalmazott meg valaki: „FUCKING MASTERPIECE!". A legdurvább, hogy fogalmam sincs, mi hozta meg az áttörést.
Ott bujkáltam a hajón, és arra gondoltam, hogy tovább-tovább, mert tudni akarom, mi lesz ennek a vége. Elkezdett érdekelni a szereplők sorsa, a világ, az apróságok, rám tört a felfedezés izgalma. És ha egy JRPG-ben ezt érzem, akkor elvesztem, mert attól a játéktól nem szabadulok többet.
Mi is történt? Egyszerűen kell a játéknak néhány óra, amíg tisztul egy kicsit. Az elején mindent az arcunkba tolnak, kapkodjuk a fejünket. Ez nem olyan, mint a Final Fantasy VII, hogy öt perc után úgy érzed, valami csodába, mindent felülmúló dologba akadtál. Nem, a Last Story valóban nem ilyen játék, nem lesz a világ legjobb JRPG-je. De nem is akar az lenni. Szórakoztatni akar, kikapcsolni ebből a világból, ellazítani, és ez működik is. Időt kell azonban adni neki. Ott van a sztori egy csapat zsoldossal, meg a rejtélyes múltú főhőssel. Ezerszer lerágott csont? Az. De valamilyen megmagyarázhatatlan hangulati hatásnak köszönhetően egy idő után elkezdesz hozzájuk kötődni. Utálom az olyan szerepjátékokat, ahol a szereplők üres papírmasé figurák; ahol végigmegyek a programon, és visszaemlékezve nem marad a karakterek után semmi. Nekem jellemek kellenek, érdekes figurák. Tényleg nem tudom, hogy hogyan csinálja a Last Story, de néhány óra után izgulni, aggódni kezdtem értük, máskor meg felmérgesítettek. Érzelmeket váltanak ki az emberből, és ez jó! Hány olyan könyv, film, játék van, ami nem képes erre, hogy tényleg érzelmileg azonosulj a karakterekkel, a múltjukkal, reményeikkel, fájdalmukkal? Itt észrevétlenül ez történik, hogy később aztán már érteni és értékelni fogod az apró utalásokat, a számtalan nevettető poént. Ezt csak a legnagyobbak tudják. Sakaguchi még mindig érti a dolgát.
A történet bizonyos pontjait olyan izgalommal néztem, mint egy kisgyerek. Mégsem írok erről sokat – a felfedezés öröme miatt. A múltkor az Index címlapján valaki olyan spoilert eresztett meg a Trónok harcáról, hogy legszívesebben lefejeztem volna az egész szerkesztőséget. Ha hisztek nekem, akkor csak annyit mondok, hogy egy nagyon izgalmas mese tárul elétek, tele intrikával, misztikummal, politikával, és persze az elmaradhatatlan fordulattal. A történet kiválóan egyensúlyozik a politikai, és a misztikus JRPG között.
De mitől lesz egy JRPG története politikai? A Suikoden- és a Final Fantasy Tactics-rajongók kapásból sejthetik a választ. Nem elsősorban egy világ misztériumának, titkainak felfedezésére helyeződik ezekben a játékokban a hangsúly. Ezek megvannak, de csupán egyfajta legendaként, mítoszként, a háttérben dolgozó erőként, amit nagyon ritkán láthatunk. A főhangsúly az emberen van. Az emberen, akinek helyt kell állnia különböző csoportok, érdekek között.
A Last Story-ban megismerünk egy alapvetően feudális világot, jól kitapintható alá- és fölérendeltségi viszonyokkal, nemesi házak intrikáival. Hangulatos, mert átjárja egyfajta a valóságtól jó értelemben elrugaszkodó romantikus szemlélet. És éppen ez lesz az egyik olyan elem, ami miatt nem fogjuk letenni a játékot. Mert meg akarjuk majd ismerni ezt a világot, minden legendáját, búját, baját és





örömöt okozó alkotó elemét.
Ami kevésbé tetszett, az a sztori tálalása. Kicsit olyan érzésem volt, hogy a program már az elejétől fogja a játékos kezét, és nem is akarja azt elengedni. Mesél a program, mesél, egyre többet és többet, és alig adja nekünk az irányítást. Pedig egy idő után azért jó lenne, ha picit nagyobb szabadságot kapnánk. Néha érvényre jut az a bizonyos csőhatás, azaz a történetvezetés, a helyszínek sorrendjének bemutatása olyan, mintha egy csőben mozognánk. Nem kellene ide a Final Fantasy VI teljesen szabad játékmenete, csak egy kicsit több lehetőség. Még szerencse, hogy a történet, és a karakterek annyira jók, hogy ezeken a hibákon, sőt még az elcsépelt kliséken is hamar túlleszünk, és tényleg élvezettel fog telni a végigjátszás kb. 40 órája. Itt persze megállhatunk egy pillanatra. 40 óra? Nem kevés ez egy kicsit? – horkanthatnak fel a JRPG-rajongók. Mihez képest?
A Xenoblade hosszabb és tartalmasabb volt, ez vitathatatlan tény. De a Last Story nem akarja túlszárnyalni a Xenoblade-et.
A Xenoblade egy hardcore igényeket maximálisan kielégítő JRPG, ami azonban hosszúságával és mélységével akár még ijesztő is lehet az átlag játékosnak. A Last Story nem tör ilyen babérokra, hanem sikerrel alkalmazza a kevesebb több elvét. Minden szempontból egyszerűbb a játék a Xenoblade-nél. Nem is érdemes egymással szembeállítani a kettőt. Ha eddig riasztott a Xeno monumentalitása, akkor érdemes a Last Story-val kezdeni, ami bevezet a műfajba, hogy aztán majd az előbbi elvarázsoljon. Ha pedig kedvenced volt a Xeno, akkor élvezni fogod a Last Story könnyedségét és finomságát.
A könnyedség szót pedig szó szerint kell érteni. Az elején ezt nagyon szerettem ebben a játékban. Nem kellett benne görcsösen erőlködni, mert a sikerélményt bőségesen osztja. Aztán később rájöttem, hogy túlságosan is bőkezűen. A harci rendszer nagyon jó, amelynél az elején említett benyomás jutott érvényre. Az elején nem igazán tudtam hova tenni, kellett néhány óra, mire felfogtam, hogyan működik a rendszer, aztán kiválóan elboldogultam vele. Nagyon jó ötlet, hogy főhősünk abba az irányba csap, amilyen irányt nyomunk (kicsit hiányzott a mozgásérzékelés). Pörgős, akciódús rendszer, és alkalmat ad a stratégiát kedvelő játékosoknak is a kibontakozásra. Csak egy baj volt vele, amire később jöttem rá. Túlságosan könnyű. Egyszerűen lehetetlen meghalni benne.
A kihívás nagyon alacsony szinten van, néha már olyan érzésem volt, hogy harcok csak azért vannak a játékban, hogy lassítsák a történet előrehaladását, mert nagyon könnyen megnyerhetőek a csaták. A harcok lefolyása, menete, általában a kezelhetősége is rendben van, sőt kifejezetten hangulatos. Nagyon ötletesnek találtam a Metal Gear-szerű lopakodást, és a FPS-lövöldözést. Azonban a nehézségi szintet nyugodtan emelhették volna, mert ha még rá is tápolunk a karakterekre (a fejlesztési rendszer világos, átlátható), akkor soha nem találunk legyőzőre, ami azért rontja az élvezeti faktort. Érdekességképpen megemlítem, hogy a neten akár többedmagunkkal is nyomhatjuk az anyagot, így növelve a szavatosság idejét.

Egy ilyen szépségű játék megérdemelte volna a nagyobb kihívást. Mert a Last Story egy szép és gyönyörű játék! Szép, mert van önálló stílusa, karaktere. A játék technikai kivitelezésével tökéletesen elégedett voltam, sőt megkockáztatom, hogy a leglátványosabb game, amit Wii-re valaha is kiadtak.
A gép erejének utolsó morzsáit sajtolták ki a programozók. A látvány, a színek, a belátható terek nagysága, a szörnyek mérete, a küzdelmek látványos pörgése a bizonyíték erre. Sajnos a készítők néha már túl sokat vártak a Wii hardverétől, a mozgalmas részeknél lassulás, farmerate problémák jönnek elő. Szerencsére nem súlyos a helyzet, az összhatást nem rontja, de azért jobban is optimalizálhattak volna. De ha ez zavarna, akkor a grafikai stílus biztosan feledteti a problémákat!













Nézzük meg például a karakterdizájnt. Átjön rajtuk egyfajta koraújkori hangulat, divatos és stílusos ruhákkal (kiváló ötlet, hogy szabadon öltöztethetjük a karaktereinket). De a helyszínekkel is hasonló a helyzet. Az utcák, a házak fantasztikusan néznek ki. A városok, helyszínek élettel teltek, az emberek mászkálnak, élik életüket. Ki lehet őket hallgatni, meg lehet őket lesni, tényleg minden pezseg, mozog. A játék elején órákat járkáltam a városban, mert végig olyan érzésem volt a hangulat, és a látvány miatt, mintha a XVI. századi Firenzében barangolnék. Nagyokat nevettem, amikor lefejeltem a táblát az utcán, vagy amikor nekimentem valakinek, és az beszólt, hogy mit képzelek. A tartalomra sem lehet panasz, a nagyobb városokban mindig találunk mellékfeladatokat, és érdekes, megoldható titkokat. Nem lesz belőlük sok, de feltöltik a történet közbeni pihenős szakaszokat.

A zenékről már írtam az elején, viszont a szinkront még nem dicsértem meg. Ennek kapcsán eszembe jutott, mennyire pozitív, hogy a JRPG-k lokalizációjában örömteli változások zajlanak. Évtizedekig az volt a trend, a NES-től a PS2-ig, hogy imádkoztunk, hogy egy-egy kiváló cím jelenjen már meg Európában is. Mennyit szívtunk ezzel! Ennek következménye (amivel már nem is törődtünk, annyira örültünk a PAL-változatnak), hogy a szereplők ékes jenki kiejtéssel törték az angolt, hisz a fordítások az USA-ban készültek. Most viszont nem tudom miért, de bekövetkezett a fordulat. A Xenoblade volt az első játék Wii-n, ami példátlan módon nem jelent meg az USA-ban, hanem egyből Európában kezdte meg pályafutását. Ráadásul rögtön úgy, hogy egy fantasztikus gyűjtői, limitált kiadást is kaptunk belőle. Aztán most itt a Last Story, ami szintén csak Európában jelent meg, egy hasonlóan szép változattal együtt. Az amerikaiak most megtapasztalták, mit éltünk át évek óta, nem is voltak rest külön médiaakciót indítani (Operation Rainfall), ami úgy tűnik, sikeres lett, és ők is kapnak ebből a két játékból. Viszont azzal, hogy Európában adták ki először a Xeno-t, és a Last Story-t is, végre nem amerikaiak szinkronizáltak, hanem britek, így mindkettőben kecses angol, skót és ír akcentussal szólalnak meg a szereplők. Nekem ez annyira tetszett a Xenoblade-nél is, hogy a japán hangsáv helyett mindig az angolt használtam. A Last Story-nál sajnos nem választhatunk, viszont az angol szinkron nagyon jó, a brit kiejtés kimondottan passzol a játék grafikai hangulatához. A karakterek így még egyedibbek és érdekesebbek, nekem nem is hiányzott a japán hangsáv.

Összegezzünk! A Last Story nem a legjobb JRPG az utóbbi évekből. Ez a cím egyértelműen a Xenoblade-é. Túl könnyű, és lehetne egy kicsit tartalmasabb, hosszabb, nagyobb szabadsággal. De ennek ellenére játszhatósága, élvezetes története, szerethető karakterei miatt egy igazán hangulatos, korrekt játék hagyta el Sakaguchi mester műhelyét. Nekem személy szerint nagy kedvencemmé vált a Last Story, még apróbb hiányosságainak ellenére sem tudtam letenni. Így nem maradt más hátra, minthogy arra biztassak minden JRPG-rajongót, hogy menjen, vegyen Wii-t, ha még nem tette meg, mert a Xeno-Story páros után már biztosan érdemes. Arról nem is beszélve, hogy néhány hónap, és itt a Pandora's Tower, ami a Dragon Quest X előtt az utolsó nagy durranás lesz a Nintendo gépére.





THE LAST STORY

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Mistwalker*** Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-6 fő*** Felbontás: **-** Hang: **-**

VIZUALITÁS 9 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

8

Veres Miki

UFC UNDISPUTED 3

Akár magazinunk nyitószámának egyik ékköve is lehetett volna 2010 nyarán a „moderngenerációs" UFC-sorozat, avagy az Undisputed második része, ha nem tartozna témáját illetően mind a mai napig pindurkát a rétegjátékok táborába. „Nálunk" legalábbis, hiszen világszerte, még videojátékos körökben is egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek az ún. MMA (Mixed Martial Arts – Kevert Stílusú Harcművészetek) jellegű stuffok, a THQ és a Yuke's harmadik gyermeke pedig kétségkívül a lehető legátfogóbban közelíti meg a témát.
A két előző résszel, és a jó másfél évtizedre visszanyúló K-1, valamint a Dreamcaston (később PlayStation 2-n, valamint Xbox-on) startoló UFC-s „ősökkel" a háttérben nem is nagyon volt más hátra, mint a tartalmat bővíteni, és a HD-érában két analógkarossá avanzsált irányításrendszert még kifinomultabbá varázsolni. Az eddigi MMA és UFC szervezetek 2012-re kibővültek a szintén brutális, és méltán híres Pride ligával, mely mostoha élete során eddig csak egyetlen alkalommal lett elismerve videojátékos berkekben – prózai okokból frappáns módon a Pride címre keresztelve, még anno a PlayStation 2-esen. A véres UFC és MMA ketrecharcok a K-1 keretein túllépve többek között kulcsolós fejtérdeléseket, könyököléseket, valamint komplett földharcot és feszítéseket, azaz birkózó és Jiu Jitsu technikákat is magukba foglalnak. A Pride-nál a nyolcszögű (Octagon) „ketrec" helyett hagyományos négyszögletű szorítóban harcolnak a belépők, szintén teljes körű álló-, valamint földharci elemeket megengedve, ám ez olyan apró különbségeket is magába foglal az UFC-hez képest, minthogy engedélyezett a földön fekvő fél fejének rugdosása. Brutkó, és nem utolsó sorban véres egy sport, de hát ilyen ez a popszakma. Amelyik küzdősportoló eljut egy ilyen szintre, hogy bejegyzett harcossá váljon ezekben a ligákban, az már tisztában van azzal, hogy egy-egy küzdelem akár több hónapig gyógyuló törésekkel is járhat (rosszabb esetben ínszalagszakadással, vagy még rosszabb esetben komolyabb, maradandó sérüléssel). A stuff tartalmi részének bővítése pedig innentől kezdve már kapásból ki lehetne pipálva, hiszen a második rész 100+ UFC harcosának száma az Undisputed 3-ban alapból tisztességesen bővült, a Pride ligával egyetemben pedig már 150 fölé emelkedett.



Mint minden komolyabb sportjátékban, úgy itt is megvan a helye a különböző gyorsmeccseknek, bajnokságoknak, multi módoknak, online opcióknak, valamint a karaktergenerálásnak, és nem utolsó sorban ott van az ezeket kiegészítő lehetőség, a történelmi összecsapások újraélése, ahol magas pontszámokkal inkább az utasításban megadott konkrét mozdulatok sikeres végrehajtásánál jutalmaznak minket. Másképp fogalmazva: például kapd el az ipse fejét, és térdeld meg, ahogy Józsi tette 3 éve, majd Karcsi bújjon ki a szorításból, és adjon visszakézből egy könyököst, mint anno.
Már önmagában ez is az achievementek és trófeák Mekkája lenne, pláne kiegészítve a címszerző és -védő módokkal, a játék igazi szíve-lelke azonban továbbra is a klasszikus értelemben vett karrier mód, mely hangulatában és felépítésében még mindig erősen hajaz az ősi K-1 cuccokra, de merít az UFC-s ősökből, sőt a Fight Night-sorozatból is.
A bő másfél éves elődhöz képest még változatosabb és valósághűbb, ráadásul szabadon válogathatunk az UFC vagy Pride irányvonal között. A szimpla súlycsoportokon túl sokkal változatosabb opciók közül válogatva „kreálhatjuk meg" virtuális harcosunkat, kezdve többek közt az alapvető küzdő stílussal, avagy harcművészettel (köztük a kedvencemmel, a Thaibox ősével, a Muay Thai-al), mely már előre leköti előnyeinket, és egyben gyengéinket is, ám utóbbin is lehet bőven kompenzálni. Ami igazán újdonság, hogy immáron létező küzdősportolókat is választhatunk, hogy végigvezessük őket fényes karrierjükön, de továbbra is ott a teljes körű karaktergeneráló, ahol tetkóktól vagy testszőrzettől kezdve bármilyen perverz vágyunknak eleget tehetünk.

Elsőre talán hasonlóan elveszve érezhetjük magunkat, mint '98-ban egy újszerű Gran Turismo-s karrier kezdetekor, az ember azt sem tudja, melyik traininggel kezdje, mit válasszon, csak sorra mindent kipróbálgat. Nyugalom, egyrészt folyamatosan kapunk támpontokat és segítséget Mike Goldbergtől



KÜLÖNVÉLEMÉNY Böjtös Gábortól

Nagyszerű prezentáció, a valósághoz hű rendszer jellemzi a játékot, ami a stílus szerelmeseinek mindenképpen ajánlható a komoly tartalom miatt. Már kérdés, hogy mivel nem vagyok oda a küzdősportokért, és inkább a valóságtól elrugaszkodottabb bunyós cuccokat csípem, a félmeztelenül összeölelkező, izzadt férfiak látványa sem kötött le sokáig – még ha bögyös csajok lettek volna a főszereplők, talán jobban elragad a hangulat is. Magát a programot elismerem, a rajongóknak kötelező darab.





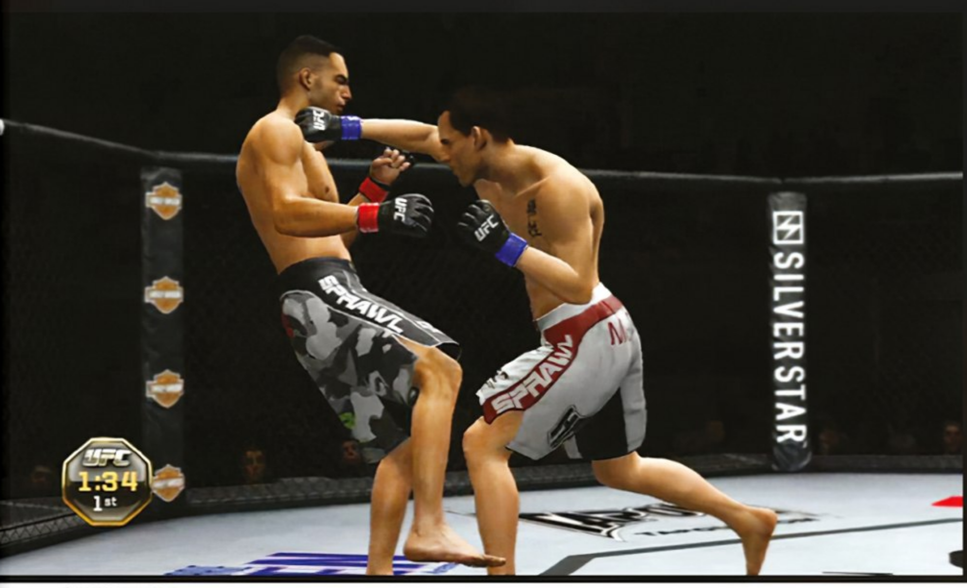




(aki kiemelt sportkommentátornak számít, főleg az UFC-s rendezvényeknél), másrészt az első szárnypróbálgatások során még nem is igazán tudunk rossz irányba haladni, szóval mindegy, mivel kezdünk, így mire igazán számítana, hogy profin tudjuk felépíteni a karrierünk, már ki is ismerjük magunkat abban. Egy idő után megtanuljuk az egyensúlyt, hogy mind az ütésekre és rúgásokra, mind pedig a speciális harci szituációkra érdemes hangsúlyt fektetni, és eldönthetjük, hogy a folyamatos, de biztos pontszámot adó automatikus módot választjuk, vagy a nehezebb és időigényesebb, de jóval jövedelmezőbb manuális trainingeket (melyet az elején jó eséllyel sokszor el is b*sz… izé rontunk, de muszáj addig nyüstölni, míg nem megy profin). A már az elején különféle opciókkal meghatározott harcosaink aztán még egyedibbé válnak, ha időnként az edzés során speciális táborokba látogatunk, hogy jellegzetes mozdulatokat tanuljunk, színesítve repertoárunkat. A roppant összetett és változatos karriermód során szponzorokat is gyűjthetünk, különböző szerződéseket írhatunk alá, fizetségünket pedig elkölthetjük a Shopban, vagy különböző táborokba látogathatunk.

Az első akadály leginkább abban rejlik, hogy kitanuljuk az elsőre (főleg a UFC-vel most ismerkedő játékosok számára) roppant komplexnek ható irányításrendszert, mely ha összességében nézem, egy ilyen összetett harcot szimulálva nagyon is jól átlátható és dinamikus, ha belejöttünk, de egyébként is választhatunk már az elején az egyszerűbb árkádos, vagy a bonyolultabb szimulációs irányítás között. Ez főleg a földharcokra, és az összekulcsolós álló harcokra van kihatással (a profibbaknak itt a Fight Nighthoz hasonló félköríves mozdulatokat kell kivitelezniük). Amire pedig külön kitérnék, az a földharcnál, avagy a különböző szorításoknál jelentkező új kihívás, mely leginkább egy a reflexeinkre és ügyességünkre épülő (kvázi) egyensúlyjáték, ahol az ellenfél képernyőn végigfutó kis ikonját kell a sajátunkkal „elkapni". Ezáltal vagyunk képesek a másikat kiiktatni, vagy éppen fordítva, az ellenfél szorításából kiszabadulni, ami már csak azért is szuper ötlet, mert így végre megszabadulunk a tavalyi – számomra roppant fárasztó – lázas analóg karos körzésektől, mikor két játékos földharcot vívott.
A harcok során továbbra is dominál a színes prezentáció, a küzdő felek autentikus, pazar belépői a rivaldafénybe, a csinos csajszi a menetek közt, hatalmas és őrjöngő közönség, és persze a legendás ringes bemondó, Michael Buffer. Habár némi rosszindulattal picit még mindig ráhúzható az arcokra a minimálisan fellépő élettelen bábú-effektus tényezője, az Undisputed 3-ban azonban ez már tényleg a lehető legkevésbé szembetűnő, ellenben egyre dinamikusabb és realisztikusabb mozgásokkal találkozhatunk, rengeteg a vér, egyre színesebbek és változatosabbak a mozdulatok, profik a kommentátorok, jók a zenék és hangok, vagyis az egésznek tényleg igazi rendezvény szaga van.

A karakterek kidolgozása pedig főleg közelről igazán meggyőző, hiszen nem csak a jellegzetes izomtónusok vagy testszőrzetek, de külön az izzadság- és vércseppek is jól láthatóan megjelennek, de jól érvényesülnek a különböző fény-árnyék effektusok is a felsőtesteken. Hangulatfokozóként pedig rengeteg valós UFC-klipet vágnak be a küzdelmekről, illetve az izzadós edzésekről, vagy akár a harcos legendák interjúiból válogatva.



Terjedelmesebb tartalom, még autentikusabb karakter- és mozgásábrázolás, csillogó-villogó prezentáció, valamint még játékosbarátabb irányításrendszer a kezdőknek, de még nagyobb kihívás a veteránoknak is, mind a single, mind pedig a multi módokban. A másfél év tehát megtette hatását, érdemes volt várni a harmadik részre, és minden rajongónak érdemes is lesz rá beruháznia, már csak a vadiúj Pride liga szerepeltetése miatt is. Jó edzést, sikeres küzdelmet, valamint kéz- és lábtörést!

UFC UNDISPUTED 3

9

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: *THQ* Fejlesztő: *Yuke's* Multiplayer: *2 fő* Online: *2 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 9 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 8

Krisz

Asura's Wrath

Még a harag is lehet csodaszép

Haragom csillapíthatatlan, sőt én magam vagyok a megtestesült, emberi formát öntött gyilkos érzelem, mely világokat és isteneket pusztít el pillanatok alatt. Családomat elvették tőlem, az életemet irányító eszmét elárulták, engem pedig a poklok legmélyére taszítottak… több mint tízezer évet vártam arra, hogy bosszúm beteljesülhessen. Naná, hogy haragos vagyok. Én, Asura, a Nyolc Őrző Generális egyike, a szavamat adom, hogy nem nyugszom, míg az árulók meg nem lakolnak, míg a világ el nem ég pusztító ökleim alatt. Haragom csillapíthatatlan.

A .hack-szériáért, illetve megannyi Naruto-játékért felelős CyberConnect2 csapata nem magasztos eszmékkel, nagyszabású történettel szeretné lenyűgözni azokat, akik beruháznak az általuk készített legfrissebb szoftverre, amely az Asura's Wrath névre hallgat, inkább csak ősi ösztöneinkre építenek, amelyek között előkelő helyen áll a *bosszú*, valamint a *harag*. Asura pedig alapvetően nem egy tipikus hős, nem egy olyan karakter, amelyikkel egy egészséges társadalom tagjai azonosulni szeretnének, ő inkább pont ennek az ellenkezője, avagy igazi antihős, aki ezzel együtt is kedvelhető, hiszen van egy emberi oldala, és van egy olyan története, amely ugyan nem unikum, ám vélhetőleg egyikünk sem szeretné átélni mindazt, amin Asura átesett.

A játék fő motívumai a keleti mitológiából és hitvilágból táplálkoznak, miközben a tradíciókat vegyíti a futurisztikus megvalósítással. Ebből épül fel világának alapja, melyben a Földet, és annak népét a legyőzhetetlennek tűnő, tisztátalan Gohma seregek fenyegetik nap mint nap, élükön Vlitrával, a hatalmas szörnyeteggel. Ebben a veszélyes és kilátástalan korszakban ismerjük meg a Császár irányítása alatt álló szent védelmi sereget, amelynek legnagobb hősei a Nyolc Őrző Generálisként ismert csapat tagjai, köztük Asurával, aki ugyan maximálisan hű az eszméhez, amit szolgál, ám talán a legkezelhetetlenebb a generálisok közül, hiszen csak és kizárólag a harcnak és a csatáknak él, már persze a családja mellett.





Ám egy napon elárulják ezt a hű katonát – a Császár elé járulva már csak annak holttestére akad, aminek közvetlen következménye a meghurcoltatás, és az, hogy menekülnie kell jól ismert otthonából, miközben lányát elrabolják, és felesége a hatalomtól ittas Deus áldozata lesz, aki Új Világrendről prédikál, amelynek következményeként a bolygó népességének nagyobb hányada kipusztul (ezen mondjuk meg sem lepődtem a program elején megjelenő Barracuda-logo után). Asura is ennek a szép új világnak az áldozatává válik, ám 12.000 év elteltével új lehetőséget kap, hogy bosszút álljon a tőle elvett időért, illetve családjáért, haragja pedig olyan méretűvé vált az évezredek alatt, hogy gondolataiban semmi más nem jár, mint a megtorlás, amely az elégtétel mellett elvezetheti hősünket annak elveszett lányához is.



Mint mondtam, az AW sztorija nem egy nagy újdonság, de még csak nem is nyakatekert, mellékszálakon futó űropera, ám ezzel együtt is elmondható, hogy az, ahogyan mindezt bemutatják nekünk: zseniális és monumentális.



A karakterek mind jól el lettek találva, ráadásul azok, akik az elmesélés szempontjából a legfontosabbak, némi mélységgel is rendelkeznek, nem beszélve az (eredeti japán melletti) angol szinkronhangokról, amik szintén a helyükön vannak. A monumentalitás pedig nem csak abban jelenik meg, hogy bolygóméretű istenekkel és szörnyekkel csaphatunk össze, miközben szívet szorongató, heroikus muzsika szól (Chikayo Fukuda munkája, aki a .hack-sorozatnál is együtt dolgozott a csapattal), hanem abban is, ahogy a szereplők viselkednek egy-egy helyzetben – legyen szó a rendkívül pózer csatákról, vagy éppen arról, ahogy Asura reagál a történtekre, ahogy visszaemlékezik a családjára, nem utolsó sorban pedig arról, ahogyan kialakul egy fura kapcsolat közte, és a visszatérése során őt segítő ártatlan kislány között, aki hihetetlen módon hasonlít régen nem látott lányára.

Mielőtt elkezdeném önfeledten a nyálamat csorgatni a teljes önkívületben történő lelkendezésem során, azért leragadnék a megszokott dolgok mellett, amelyek rendkívül jellemzőek erre a játékra is. Az egyik az, hogy a játékmenet terén elvileg nem sok újdonsággal találkozunk. Gondolkodás nélkül verünk/lövünk szét mindent és mindenkit, majd ha a haragunkat jelző csík feltöltődött, szabadjára engedjük dühünket, és a QTE-jelenetek tömkelegében igazodunk a program ritmusához, miközben az Asura's Wrath interaktív filmmé alakul a látványos jelenetektől kidülledő szemeink előtt. Ezzel pedig nagyjából elmondtam mindent, ami az AW szisztémájához köthető.
No mi van még? Persze, a grafika. A látvány ugyanis összességében jól mutat, sőt néha varázslatos képekkel és beállításokkal találkozhatunk a játékban (mint például az óriásira nőtt Wyzen, aki kinyújtott kezével magasodik a bolygó fölé), azt el kell ismerni, hogy míg a karakterek szépen ki lettek

KÜLÖNVÉLEMÉNY Martintól

Az AW több szempontból is olyan érzéseket keltett bennem, mint Lady GaGa. Részleteiben semmi olyat nem mutat, amit ne láttunk volna, ám ahogy összegyúrták ezt a részben anime, részben ritmusjáték, részben hack'n slash egyveleget, az egészen meghökkentő, sőt elképesztő. Egyszerűen a képernyő elé szegez, nem lehet szó nélkül elmenni mellette. Műfaján belül kiváló bizonyíték arra, hogy lehet még újat és érdekeset mutatni a videojátékok világában, mindössze ügyesen kell tálalni egy ötletes koncepciót. Nem mellesleg nekem nagyon tetszik is a game!



dolgozva, a helyszínek ennyire nem szerepelnek jól. Egyszerűek, puritánok, szemrevételezésük nem sok élvezetet nyújt – ám tegyük hozzá, hogy szerepeltetésük formális, átlagban senki sem fogja a háttereket vizslatni, miközben hatalmas csatákban szedjük szét a fél világot.
A harmadik hibapont szintén az egyszerűség számlájára írható. A program nagyjából hét-nyolc óra, és multiplayer sincs, ami utána még hetekig leköthetne, persze mindezt egy másik oldalról nézve leszögezhetjük, hogy az Asura'a Wrath pont nem az a játék, amelyiknél reálisan belegondolva a többjátékos mód kicsit is igényeltnek vagy szükségszerűnek bizonyulna. Ellenben egy-két pályát én még elviseltem volna a játékidő felének környékén, amikor a sztori egy kicsit indokolatlanul gyorsul be, ezzel elvéve a lehetőséget, hogy a szereplőivé válhassunk néhány fontosnak tűnő helyzetnek/időszaknak.
Talán nem voltam túl meggyőző a negatívumokat illetően, és nem gyakoroltam komoly nyomást arra célozgatva, hogy „hááát, az AW nem muzsikál úgy, ahogy kéne", de ez nem is állt a szándékomban. A program ugyanis 2012 eddigi legjobb, legízesebb, legfinomabb darabja, pedig február eleje óta megjelent már pár egészen kellemes játék. Ennek legfőbb oka, hogy noha nagy újdonságokkal nem él a program, a megszokott formulákat kifejezetten egyedi ízzel társítja, ami részben az ázsiai, tradicionális hozzávalóknak (karakterek, világkép, átvezetőknél lévő grafikus elbeszélések, a részeken belüli megszakítások) köszönhető, részben pedig a többi jellemzőnek, mint pl. a zseniális zene (a vissza-visszatérő főmotívum ragyogó darab a vonósokkal, de a Yasha felbukkanásainál belépő western-hangulatú témák is remekelnek), a jó szövegek, és a szemkápráztató harcok, amiket nem tudunk félvállról venni.
Noha egyszer-kétszer kicsit leül a motiváció, meg az izgalom, azért a fejlesztők mindig sikeresen visszarángatnak minket abba az átszellemült állapotba, amelyben végigüljük a játékidőt jelentő órákat. Először jön az űrben vívott nagy csata, ami rendkívül erős lett, majd következik a program gerincét jelentő sztori, amely az utolsó három részben teljesedik ki, amikor az Asura's Wrath túlszárnyalja még az első pályán látottakat is – nagyon erős a lezárás, ami még egy kis meglepetéssel is szolgál.



Az AW három fejezetből, azon belül pedig tizennyolc részből álló sztorija olyan, mint egy álom. Vérbeli videojáték, amely élményt ad. Eközben rengeteg extrát nyithatunk meg (képek, videók, a játékmenetben is változást okozó ráadás kijelzők), és az sem mindegy, milyen értékeléssel zárjuk a pályákat, hiszen bár a New Game+ nincs a megnyitható opciók között, kellő kitartással az S-fokozatos osztályozások begyűjtése megfelelő szavatosságot ad a pluszok mellett.
Nem mondom, hogy Asura kalandja megváltó lenne, de ötleteiben, stílusában és megvalósításában (no meg humorában – lásd a medencés jelenetet) mindenképpen magasan kiemelkedik az átlagból, és mindenkinek ajánlható, aki valami rendhagyó mókára, tényleges *szórakozásra* vágyik, mert kicsit megcsömörlött az évente megjelenő, futószalagon gyártott *termékeknek* köszönhetően.

Nem a legszebb, nem a legtartalmasabb, ám mindenképpen hangulatos és jópofa, így azt sem bánnám, ha a generáció idejének vége felé, búcsúképpen egy minőségi folytatást is kapnánk, ami a lezárás ismeretében nem teljesen elképzelhetetlen.
Megéri az árát, bátran ajánlom!

ASURA'S WRATH

8

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: ***Capcom*** Fejlesztő: ***CyberConnect2*** Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs*** Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 5 ÉLVEZETI FAKTOR 10

Böjtös Gábor

SSX

A csúcsig ezúttal lefelé vezet az út

A hódeszkás játékokhoz igen kellemes emlékek fűznek, noha az extrém sportok ezen vállfaját sosem próbáltam ki élőben (de régóta tervbe van véve, csak még győzködöm a baráti társaságot). Egészen kicsi, olyan 6-7 éves lehettem, amikor nagybátyám megvásárolta a kis szürke PlayStation 1-et, én pedig tátott szájjal nyomtam le a Tekken 3 demóját, majd később csomó más alkotást, köztük egy snowboardosat is; ez volt a Cool Boarders, a Sony első játékállomásának egyik legkirályabb címe! Ha emlékeim nem csalnak, a CB az első olyan stuffok közé tartozott, melyekbe az átlagosnál jobban belemerültem. Rengeteg kellemes órát töltöttem az anyaggal, és minden alkalommal egy intravénásan adagolt örömfröccsel ért fel, amikor megszereztem egy-egy új deszkát, vagy pályát. Az örökséget a Shaun Palmer's Pro Snowboarder vitte tovább 2001-ben, immáron PlayStation 2-őn; a Devil May Cry mellett ez volt a másik program, amely első ízben látogatta meg a konzol belsejét, és vele legalább annyit, ha nem több időt töltöttem el, mint a „Fasza Deszkásokkal". Szóval eléggé csíptem az ilyen stílusú produktumokat, így utólag visszagondolva épp ezért furcsa, hogy az SSX-szériával szinte sosem ismerkedtem meg jobban. A radaromat persze nem kerülte el teljesen, többször is próbálkoztam demókkal, illetve kölcsönkért példányokkal, de valamilyen okból kifolyólag sosem volt képes megragadni, nem fogott el az a bizonyos „wow" érzés, amire vártam. Pedig a zsáneren belül kétségkívül az egyik legpopulárisabb darabnak számított, amit főként a különösen vad, már-már túlontúl extrém megközelítésnek köszönhetett (no meg persze annak, hogy kétségkívül minőségi alkotás). Jobban belegondolva talán épp ezzel magyarázható, hogy számomra nem lett telitalálat, valahogy képtelen voltam az egésszel azonosulni, illetve a kezelést is meglehetősen szokatlannak éreztem. Lehet, más véleményen lennék most, ha kicsit több időt adok neki, de akkoriban ehhez nem voltam elég kitartó.



Mára igencsak megfogyatkozott az extrém sportokat feldolgozó videojátékok száma, csupán egy-két sorozat maradt életben, azok is csak több-kevesebb sikerrel tengődnek (megváltást személy szerint a HD-felbontásba húzott Tony Hawk remake-től várok). Emlékszem, hogy anno milyen széles repertoárból lehetett válogatni: deszkások, bringások, szörfösök egyaránt megtalálták a szájízüknek megfelelő darabot, és még ha nem is volt mindegyik tíz pontos cucc, legalább léteztek. Lehet örülni tehát, hogy az Electronic Arts egy újabb SSX piacra dobása mellett döntött, mely ugyan – a mai trendekhez igazodva – nem kapott sorszámot, mégis a széria ötödik tagjáról beszélhetünk. Az EA Canada nem változtatott a sorozat eredeti arculatán, hanem épp ellenkezőleg, az új rész teljes mértékben igazodik az eddigi csapásirányhoz. Ennek fényében őrületes száguldásokra, szédítő magasságokra, és persze számtalan merész trükkre kell számítani.

Fő célunk a „Kilenc Halálos Lejtő" meghódítása lesz, melyek a világ különböző pontjain – így például Szibériában, Patagóniában, Alaszkában – várják, hogy lecsússzunk rajtuk. A Föld legveszélyesebb hegységeiről van szó, és mint ilyenek, mindegyik rendelkezik a saját egyedi „meglepetéseivel", ezek kitapasztalása pedig nem két percet vesz igénybe. Lényegében az egész SSX erről a tapasztalásról, tanulásról szól, ebben rejlik a varázsa. Ahhoz, hogy profi módon tudjuk abszolválni az előttünk álló akadályokat, jó párszor végig kell majd mennünk az egyes szakaszokon, és nem árt felkészülni rá, hogy az első pár óra nem feltétlenül a zökkenőmentes, felhőtlen szórakozásról szól majd – vagy legalábbis nem pusztán arról. Eleinte természetes dolog lesz felkenődni egy fára, hegyoldalra, esetleg végignézni, ahogy elnyeli emberünket a több száz méteres mélység, majd idővel egyre ügyesebbé, rutinosabbá válunk, és egy bizonyos ponttól kezdve már nem a pályák irányítanak minket, hanem pont fordítva. Szép lassan felismerjük az adódó lehetőségeket egy-egy komolyabb mozdulatsor kivitelezésére, a hamarosan felbukkanó tereptárgyakat pedig ösztönösen, reflexből fogjuk kikerülni. Botladozó újoncokból válunk művészi szinten hódeszkázó mesterekké.

Attól függően, hogy a dobogós helyezés, vagy a kombók által elért pontszám a fontos, a versenyeken eltérő taktikát kell alkalmazni; teljesítésükért kreditekkel jutalmaz bennünket a program, melyeket különféle új cuccokra (ruhákra, deszkákra stb.) válthatunk be. Ez kiemelt szerepet tölt be az SSX-ben, elvégre a boardok eltérő tulajdonságokkal



KÜLÖNVÉLEMÉNY Böjtös Gábortól

Az utolsó SSX, ami járt nálam, még a Tricky volt 2001-ben, cirka tizenegy éve. Akkor és ott iszonyatosan élveztem az adrenalintól fűtött száguldozást, trükközést. Most valahogy nem éreztem ugyanazt. A grafika kellemes, de nem dobtam magam hanyatt a látványtól, és valahogy a hangulat sem az igazi. A trükközéses rendszer el lett találva, van tartalom a stuffban, ám nekem a pozitívumaival együtt sem ugyanaz már ez a játék. Én nyolc pontra értékelném.









bírnak, egyik sem biztosítja emberünknek ugyanazt a gyorsulást és kezelhetőséget – változó, hogy mikor melyikre van elsősorban szükségünk.
Bizonyos pályák különösen veszélyesek, ezeken el sem indulhatunk, amíg nem szereztük be a specifikus felszereléseket, példának okáért a páncélt, vagy a szárnyas öltözéket. Ez utóbbi egyébként a stuff egyik legkirályabb ötlete: a nagyobb ugratásokat követően kinyithatjuk „szárnyainkat", átmenetileg lebegve ilyen módon a pálya fölött. Noha a navigálás igényel némi gyakorlást (én jó párszor lefejeltem egy-egy hegyoldalt a bénázásaimból kifolyólag), használata felettébb szórakoztató.
A legnagyobb élvezeti faktort persze továbbra is a különböző kombókká összefűzött, látványos mozdulatok kivitelezése nyújtja. Ehhez használhatjuk a klasszikus gombkiosztást, illetve – a Skate-hez hasonlóan – a jobb analógkart is, és nekem ugyan az előbbi jobban feküdt, igazából mindkét metódus működőképes, kényelmes kezelhetőséget biztosít. A programban helyett kapott Tricky-rendszer segítségével időnként lehetőségünk nyílik, hogy még a szokásosnál is extrémebb trükkökkel bűvészkedjünk a levegőben, ehhez pedig mindössze egy csík feltöltése szükséges.

Az SSX impresszív vizuális oldala nem első blikkre fog szemet szúrni, hanem amikor egy szédítően mély szakadék felett ugratsz át az első alkalommal: ekkor jelenik meg előtted a havas táj egésze, mely még úgy is gyönyörű látványt nyújt, hogy a hegyek közt áthatoló napsugarak enyhén vakítanak – már amikor éppen süt a nap, hiszen akadnak éjszakai, illetve cudar időjárással rendelkező pályák is. Bár mindegyik hófedte, a helyszínek roppant változatosak, rendelkeznek sajátosságokkal, végre nem éreztem azt, hogy egyes részek úgymond „újra lettek hasznosítva". Igencsak komoly élményt nyújt, amikor egy ugratást követően megpillantod az alattad elterülő mélységet, egy-egy mélyrepülés alkalmával pedig szinte már az én gyomrom liftezett. Véleményem szerint a zenei oldalt vizsgálva is minden rendben van, a számlista hosszúra nyúlik, és ahogy észrevettem, főként az elektronikus muzsika rajongóinak kedvez. Nem, nem úszod meg Skrillex nélkül.

A multiplayer szegmens a „Global Events" menüpontból érhető el, ahol lényegében ugyanazok a kihívások várnak majd ránk, mint a szingli módban, csak itt értelemszerűen emberi játékosok eredményeit kell túlszárnyalni. Ha minden igaz, az EA folyamatosan új kihívásokkal frissíti a repertoárt, szóval aki vevő az online mókára, valamint uralja már mind a kilenc halálos lejtőt, az hosszú ideig örömét lelheti a többjátékos móduszban – még ha szinkronizált megmérettetésre nincs is lehetőségünk.

Hiányzott már egy olyan játék, mint az új SSX: bizonyára nem én vagyok az egyetlen személy, aki vágyott a virtuális hódeszkázásra. Megkaptuk, ráadásul kiváló minőségben, és bár tizenként évre volt hozzá szükség (az első epizód ugye pont 2000-ben jelent meg), de végre sikerült nekem is megkedvelnem az EA „snowboardos Burnoutját".

A kanadai részleg a lehető legjobb megoldást választotta, azaz a mai elvárásokhoz igazította a már meglévő ideát, nem piszkált bele feleslegesen semmibe. Az első perctől kezdve az utolsóig remekül szórakoztam a programmal, sőt időnként még vissza is adott egy apró szeletet a Cool Boarders-ös időkből. Első osztályú produktum, az SSX-franchise rajongóinak, illetve úgy en bloc a stílus kedvelőinek erősen ajánlott a beszerzése.



SSX

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: ***Electronic Arts*** Fejlesztő: ***EA Canada*** Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs*** Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 9 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

9

Duke



Űrodüsszeia 2012

Shepard kapitány galaxist mentő űreposzának, a Mass Effect-szériának harmadik állomásához érkezett el idén márciusban a szuperprodukciót megálmodó, és azt a képernyőkre varázsoló BioWare. A kanadai illetőségű fejlesztőcsapat már a reaperek (továbbiakban kaszások) ellen vívott végső csatát feldolgozó stuffot megelőzően is jelen volt a szerepjátékok frontján, így több, szintén a stúdióhoz közelálló témában igyekezett elnyerni a játékosok kegyeit. Ám sem a fantasy témájú Dragon Age-címeket, sem pedig a Star Wars univerzumában játszódó MMORPG-t, a SW: The Old Republic-ot (ez utóbbi kizárólag PC-n elérhető szoftver) nem kísérte akkora figyelem, és az ezzel együtt járó várakozás, mint a Mass Effect 3-at.

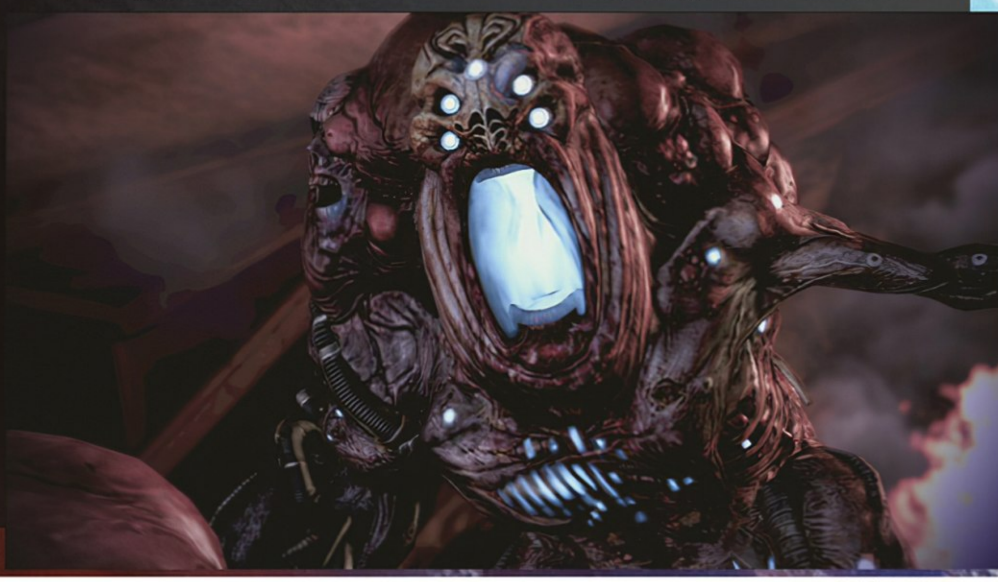


Ebben persze semmi meglepő nincs: a 2007-ben elindult sorozatnak már az első epizódja is képes volt hatalmas tömegeket magához vonzani. A ritkaságszámba menő témaválasztás, a kiemelkedő látványvilág, a fantasztikus felépítés, és a magával ragadó hangulat szinte hibátlan egyveleget alkotott a – több díjat is bezsebelt – produkciónál. Az akció-szerepjáték kategóriában induló, abszolút az élvonalba tartozó szériában kulcsfontosságú szerepet töltöttek be a játékos döntései, olyannyira, hogy az első részt lezáró mentést importálni lehetett a rengeteget fejlődött második részbe, ezáltal a korábban meghozott választások kisebb vagy nagyobb horderővel, de feltétlenül kihatással voltak a történet alakulására. Annak a fantasztikus mesének a fejezeteire, ami eddig is sok-sok órára a képernyő elé szegezte a sci-fiért rajongó playereket, álmatlan éjszakákat szerezve nekik, és akár többszöri végigjátszásra kényszerítve őket. A történet vázolásával kellene folytatnom, azonban egy ennyire erősen sztoriorientált, több részt felölelő anyagnál ez igen nehéz. A Mass Effect 3 esetében ráadásul kiváltképp az, mivel az események alakulásának hátterében kizárólag te és az általad meghozott döntések állnak. Azért, hogy ez a rész se maradjon üresen, nagyvonalakban, kerülve a korábbi és persze a harmadik rész kulcsmomentumait, felvázolom a sztorit, és az elérendő célokat.

A Mass Effect sztorijának kezdete a földi időszámítás szerinti 2148-ig nyúlik vissza, miután az emberiség a Marsra lépve felfedezte az ötvenezer éve kihalt protiánok szuperfejlett technológiáit. Az évezredek óta kihalt faj hagyatéka nem más volt, mint a Tömeghatás-mező ismerete, és ezzel együtt a tér és idő struktúrájának megváltozatása, lehetővé téve így a hihetetlen távolságokba történő űrutazásokat a különböző galaxisokba. Az emberiség a viszonylag gyors terjeszkedésének köszönhetően több intelligens civilizációt és fajt ismerhetett meg, majd idővel elfogadott tagjává vált a galaktikus szövetségnek. Akárcsak a Földön, úgy a galaxis különböző népei közt is dúlt némi ellentét, de egyvalami minden konfliktust és csatározást háttérbe szorított idővel… Ez a valami pedig az ötvenezer évenként megjelenő, civilizációkat elpusztító gépszörnyek, a kaszások serege volt.
A trilógia korábbi részei gyakorlatilag ezeknek a borzalmas szörnyetegeknek az érkezésére készítette fel a történet szereplőit. Itt, a harmadik részben nyer értelmet minden eddigi cselekedetük, amiben már nem csak adott civilizációk és bolygók forognak kockán, hanem gyakorlatilag a Tejútrendszer összes életformája. A harmadik részben Shepard kapitány (vagyis a játékos) feladatai is túlnőnek a korábbi részek megbízatásain: fajok közti szövetségeket kell megkötnöd, és ezáltal létrehozni egy olyannyira ütőképes haderőt, amivel képessé válsz visszaverni és egyben elpusztítani a kaszásokat. Ráadásul a világokat felégető gépszörnyek mellett még a Cerberus vállalat katonáival és ügynökeivel is számolnod kell!

A széria második része szinte minden téren rengeteget fejlődött az elődhöz képest, és ez az állítás a trilógia befejező epizódjára is teljesen igaz. Röviddel a játék elindítását követően szembesülhettek a BioWare első kiváló újításával, a játékstílus megválasztásának lehetőségével. Az anyag természetesen továbbra is elsősorban az RPG-elemekkel vegyített TPS kategóriájában indul, viszont ezúttal többféle variánssal lehet nekiindulni, avagy – a második rész mentését importálva – folytatni a kalandokat.

Három opció áll rendelkezésre. Az Action módnak hívott beállítás kifejezetten az akcióra helyezi a hangsúlyt, ezáltal a game felépítése erőteljesen elhajlik az általános TPS-játékok irányába. Ezt az opciót választva nem lesznek interaktív választási lehetőségeid, vagyis a játék sava-borsát adó szabad döntéshozatal helyett a készítők által előre megírt forgatókönyv alapján fognak történni az események. Szemben az akció móddal, a Role Playing változat fogja magában hordozni a klasszikus Mass Effect-életérzést. Itt már amellett, hogy minden döntés a te kezedben lesz, a játék során elosztható ké-





pességpontok, és a karakterek testre szabása is kardinális szerephez jut. A Story módot választva szintén a te kezedben maradnak a döntések, viszont jelentősen kevesebb beállítási lehetőséggel kell szembenézned, sőt a harcok is leegyszerűsítetté válnak. Ez utóbbi módot elsősorban azoknak ajánlom, akiknek leginkább csak a történet megismerése fontos, és nem kívánnak mélyebben elmerülni a fejlesztésekben, vagy a fogukat szívni a tűzpárbajokban.
És ha már szóba került a történet, mindenképpen meg kell említeni, hogy erősen ajánlott a korábbi részek ismeretével nekivágni a játéknak, mert a komplexitásnak köszönhetően az új belépők jó eséllyel alig fognak valamit is érteni a sztoriból. Ugyan az anyagban elérhető egy mindenre kiterjedő enciklopédia, ám a több ezer oldalnyi, felsőfokú nyelvi ismeretet erőteljesen megkívánó információt átolvasni nem lesz egyszerű feladat. Sajnos nem került beépítésre semmilyen, a korábbi eseményeket összefoglaló információs video-gyűjtemény.

A játék in medias res módon azonnal az események középbe csap, folytatva ott, ahol az előző rész utolsó DLC-je, az Arrival (Megérkezés) befejeződött: Shepardöt a Földön éppen a második és a harmadik részt összekötő kapocsban történt cselekedetei miatt hallgatják ki, mikor is a kaszások megkezdik támadásukat a bolygó ellen. Tétlenkedésre nincs idő, azonnal menekülőre kell fogni a dolgot! Már ezekben a percekben is szembetűnik, hogy a fedezékrendszeres tűzharc is az előnyére változott. Dinamikusabb, több lehetőséget biztosító mozgásrepertoárral rendelkezik a karakter. Megtanult egyik fedezékből a másikba ugrani, futás, hátrálás és oldalazás közben vetődni, akadályokon játszi könnyedséggel átlendülni. A bővített mozgáskultúra mellett a közelharc is jelentősen erősödött! Szemtől szembeni harcoknál már nem csak fegyverének tusát, hanem egy vadiúj eszközt, az Omniblade-et is bevetheti, látványos kivégzéseket bemutatva ezzel.
Az irányítás számomra kifejezetten kellemesnek bizonyult, viszont a futás közben alkalmazott, nagyobb szögben történő irányváltás már nem volt gördülékeny. Ha elenyésző számban is, de a fedezékek használatában is éreztem némi zavart, azonban ezek az apró negatívumok csak időnként, és alig észrevehetően okozhatnak problémát.

A sorozat előző részét követően elég sok kritika érte a készítőket, miszerint a játékmenet – szakítva az első részben tapasztalt erőteljes szerepjátékos koncepcióval – túlságosan is az akció medrébe terelte a programot, háttérbe szorítva így az RPG-elemeket. Köszönhetően a fent taglalt háromfajta stílusnak, itt ez már jócskán orvoslásra került, de nézzük meg mindezt egy kicsit részletesebben. A már ismert választható kasztokhoz ugyan nem nyúltak, de immáron több képességet, több szinten lehet kifejleszteni számukra. Nem csak a Normandy SR-2 hajón, hanem már a küldetések megkezdése előtt is szabadon







lehet alakítani a csapatod tagjainak páncélzatát. Továbbá újra megjelenik a fegyverek upgrade-elésének lehetősége. A korábbi 30-as fejlettségi szintet ezúttal megduplázták, így azoknak is bőven lesz mit tenniük, akik a maximumra húzott karaktereiket hozták át a játékba. A kaszások elleni végső csatára való készülődésben is jelentős változások álltak be.

A megoldás ezúttal jóval túlmutat a korábbi nyersanyag-kitermelésen, és az ezzel együtt járó fejlesztéseken. Itt már nem a különböző anyagok felkutatása lesz a célod, hanem a galaxis minden pontjáról begyűjtött erőforrások összpontosítása.
Ezek az erőforrások lehetnek különböző fegyvertechnológiák, besorolt katonák, vagy akár egészen más fajok és civilizációk hadiflottáinak komplett átállítása a saját oldaladra. Minden egyes megszerzett erőforrás egy adott pontértékkel bír. A rendelkezésre álló összesített pontszám határozza meg a Galaxy at War-értéket. A történet végkimenetelét is befolyásoló másik tényező a Galactic Readiness százalékos száma.
Ez az adat a stuff (később tárgyalt) multiplayer módjával áll összefüggésben. Ez az érték soha nem esik 50% alá, viszont ha játszol az online csatatéren, növekszik.
Azt, hogy milyen befejezés fog a szemed előtt leperegni, a két érték szorzata fogja meghatározni. Itt érdemes megemlíteni, hogy a legjobb zárás eléréshez nem szükséges belevetni magad a netes játékba, de azzal jelentősen megkönnyítheted céljaid elérését. Bár ez is egyénfüggő, mivel aki nem kíván multizni, az nyilván az egyszemélyes kampányra akar majd koncentrálni.
Ha csak a történetre fókuszálsz, érdemes szinte minden mellékküldetést abszolválnod, és a lehető legjobb döntéseket – amik természetesen korántsem tűnnek annyira egyértelműeknek, mint elsőre hinnéd – meghoznod, mert szinte csak így érhető el a legjobb befejezés. Ha így teszel, a kizárólag a főküldetések által biztosított 20 óra játékidő élből felugrik úgy nagyjából a kétszeresére. A végső ütközetre összegyűjtött haderőd éppen aktuális készültségi szintjét a Normandy SR-2 egy speciálisan kialakított szobájában követheted nyomon.
Az űrcirkáló másik kulcsfontosságú terme a központi irányítóterem, ahol a már az előző részekben látott galaxistérkép segítségével utazhatsz a különböző világokba, eleget téve ezzel a küldetéseknek. A missziók igen sokrétűek, és nem egy esetben figyeltem meg azt, hogy egy szimpla kis mellékfeladat is hordozott magában olyan cselekményt, ami akár egy történetet előrelendítő főállomásnak is beillett volna. Ám a legjobban mégis az tetszett, hogy a percekig is elhúzó dilemmázásaim után hiába hoztam sokszor „negatív”(Renegade) döntéseket, mégsem válhatott a karakter gonosszá. A történetben meghozandó elhatározások a legcsekélyebb mértékben sem sorolhatók be a jó, vagy a rossz oldalára. Egy cél van: megmenti magát a nagybetűs ÉLETET! És ha ez kisebb, vagy akár kolosszális áldozatokkal is jár, hát Istenem, ez van. A sztori izgalmas fordulatokkal, lebilincselő képsorokkal, megható jelenetek garmadájával fog rabul ejteni. A fantasztikus rendezés, és az unikumnak számító gameplay formuláján felül jelentős mértékben hozzáad a játék élvezeti faktorához a vizuális megvalósítás, valamint az audio. Szó szerint álleejtő minőséget produkál a progit meghajtó Unreal Engine 3. A karakterek szinte már lemásznak a képernyőről, annyira élethűen néznek ki. A bejárható bolygókra, űrbázisokra, és egyáltalán az egész látványvilágra a legjobb szó talán a monumentális lenne. Ennek viszont meglett az ára: a motor sajnos hajlamos a belassulásokra, ami leginkább az átvezető animációknál vehető észre. A hangszereléssel viszont már semmi probléma nem volt, számomra hibátlan és maradandó élményt nyújtott ilyen téren is az anyag. A kampányról igazság szerint bárminemű erőfeszítés nélkül képes lennék további oldalakat mesélni, ám kár minden szóért. Ezt a játékot saját magadnak kell átélned!

Ellenben a többjátékos opcióról még nem esett szó, mivel ezúttal ilyen játéklehetőséggel is kecsegtet az anyag. A Mass Effect 3 fejlesztésének kései szakaszában vált ismertté, hogy az anyag rendelkezni fog multiplayer móddal is. A hír hallatán több rajongó is hangot adott aggodalmának, mely leginkább annak volt betudható, hogy a játékosok nem egy negatív tapasztalat miatt is megkérdőjelezték a kampánymód minőségét.
A BioWare epikus sci-fije ugye kifejezetten a történetmesélésre, az egyjátékos sztorinak a megismerésére, és annak átélésére volt kiélezve. Féltek attól, hogy a multiplayerbe fektetett programozási energia esetlegesen elvonja a főjátéktól a megfelelő mennyiségű figyelmet, időt, pénzt és erőráfordítást.
Nos, a fentiekből már tudhatjátok, hogy ez



KÜLÖNVÉLEMÉNY Böjtös Gábortól

Valahogy idegenkedem a sorozattól. Nagy nehezen nekiálltam (nem kicsit megkésve) az első résznek, és bár tetszett egy rakás ötlet, illetve a játékmenet, valahogy ráuntam. Éppen ezért a második is pótlásra vár. Ezzel a harmadikkal is ismerkedtem kicsit, és amit láttam, az nagyon tetszetős volt. Káprázatos külső, monumentális csata, túlélésért folytatott harc, drámai jelenetek. Az idegenkedés megmaradt, de úgy érzem, egyszer még végig kell játszanom. A generáció legnagyobbjai közé tartozik, ez nem kérdéses.



nem így történt. A game többszemélyes szegmensét a közel 800 főt foglalkoztató stúdión belül egy külön csapat hozta létre, így a stuff mindkét felét sikerült szinte kompromisszumok nélkül megalkotniuk a rajongók számára. Maga a multi nélkülöz bármiféle kompetitív megmérettetést, kizárólag a manapság hatalmas népszerűségnek örvendő online kooperatív formában kerül szervírozásra. Ám a BioWare ezen a téren is túlmutatott napjaink páros, vagy akár négyfős lövöldéin. Miről is van szó?
Az opció ugyan teljesen elszeparált módon került beépítésre az anyagba, azonban az online harcok során elért eredmények akár nagyobb mértékben is képesek lesznek befolyásolni Shepard és armadája erejét a történet során. A gyakorlatban ez annyit tesz, hogy az általad generált, és a menetek alatt felfejlesztett – adott mennyiségű pontot érő – karaktert idővel átküldheted a fentebb tárgyalt haderő-rendszerbe, így növelve a Galaxy at War értéket.
A multi további érdekessége, hogy a széria történetében most nyílik először lehetőség idegen fajok kontrollálására! A játék alapvetően egy hordamódnak felel meg, amelyben a hullámokban érkező ellenfelek támadását kell visszaverni. Tíz+egy szintet kell túlélni, mely szinteken a Cerberus egyre jobban felszerelt katonáit és robotjait kell legyőzni. Amennyiben földre kerülnétek a menetek során, lehetőség lesz magatok, illetve társatok gyógyítására is egy rövidebb időintervallum erejéig. Térdelni pedig garantáltan nem egyszer fogtok a körök alatt. A szintek teljesítéséhez nem kötelező mindegyik játékosnak életben maradnia, mivel az új kör kezdetével automatikusan feléledenek a harcképtelen társak. Sok más játék esetében, melyekben ilyen stílusú multit kreáltak a fejlesztők, általában meg is állt annyiban a tudomány, hogy letudtad az adott menetet, aztán a következőt, és folyt ez addig, amíg végleg a földön nem maradtál. Nos, ez a rendszer itt is adott, viszont néhány kör elteltével különböző feladatokat is meg kell oldania a csapatnak. A missziók többféle célkitűzést foglalnak magukba: a térkép különböző pontjain elhelyezett technikai eszközök beüzemelését kell végrehajtanotok, ilyen-olyan cuccok begyűjtését kell elvégeznetek stb.
A csapatmunka kifejezetten fontos lesz néhány hullám után. Kizárólag együttműködve, egymást fedezve és támogatva, a speciális képességeket időben elsütve élhetitek túl a Cerberus hordáit.

Elmondható, hogy a BioWare-es srácok fantasztikus munkát végeztek a Mass Effect 3-mal. Nem hibátlan, de az a néhány nüánsznyi probléma, ami jelen van a játékban, a szó legszorosabb értelmében törpül el a mű nagy egésze mellett. Az interaktív történetmesélés legmagasabb szintjét, felsőkategóriába sorolható látvány- és hangzásorgiát, remek gameplay-t, és mindezek mellett szívbemarkoló élményeket biztosít a program. Shepard trilógiájának záró epizódja méltó búcsúzásnak tekinthető a jelenleg futó konzolgenerációtól, ám ijedtségre természetesen semmi ok! A két hardvergyártó óriás mára már csúcssebességen járatott masináitól ugyan elköszön a széria, ám a Mass Effect-univerzum nem fog végérvényesen eltűnni, sőt! Ha hinni lehet a különböző forrásokból érkező híreszteléseknek, az űreposz a következő generáción fog visszatérni új részekkel, a technológiai fejlődésnek, és a temérdek – leginkább a hardveres korlátoknak betudható – meg nem valósított ötletnek köszönhetően ma még szinte elképzelhetetlen minőségben.



MASS EFFECT 3 — 10

X360
PS3
VITA
PSP
Wii
3DS
DS

Kiadó: *Electronic Arts* Fejlesztő: *BioWare* Multiplayer: *nincs*
Online: *2-4 fő* Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD5.1*

VIZUALITÁS 9 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 10

Foxhound

DIGITÁLIS VÉRCSEPPEK
avagy a virtuális frász Böjtös Gáborral

Kikelve a sírból

Miután előző számunkban már nagyjából kibeszéltük a horrorfilmes témát, illetve a műfaj megszületését, lassan rá is térhetünk a virtuális ijesztgetések és rémüldözések jeles képviselőire, ám előtte még kalandozzunk el egy kicsit az élőhalottak birodalmában.
Megkérdőjelezhetetlen tény, hogy a modern zombifilmek elsőszámú atyja George A. Romero, aki lefektette a zsáner alapjait, mikor megalkotta az 1968-as Az élőhalottak éjszakáját. Korábban is volt már pár példaértékű munka, mint például a Lugosi Béla főszereplésével készült A fehér zombi (1932), vagy a The Last Man on Earth (1964), amelynek legutolsó feldolgozásában Will Smith, illetve mutáns barátai támadták be a filmszínházakat (Legenda vagyok), ám ezek még alapvetően nem hordozták azokat a stílusjegyeket, amelyek az elmúlt évtizedekben leginkább jellemzők lettek a zombifilmek világában.
A fordulópont a Night of the Living Dead, amelyben ismeretlen okból kifolyólag támadtak fel a hullák, hogy azután földöntúli éhségüknek köszönhetően az élőkből lakmározzanak. Ez a mozi lett a műfaj Alfája és Omegája, ami meghatározóvá vált a horrorfilmek között, azóta több száz hasonló alkotást rászabadítva ezzel a gyanútlan nézőkre. Persze Romero sem pihent meg a sikerek után, sőt aktív részesévé vált az élőhalottakat a vászonra helyező új mozgalomnak, így született meg '78-ban az előzőhöz történetileg nem kapcsolódó második epizód, a Holtak hajnala (Dawn of the Dead), amelyben a rendező ügyesen lavírozott a félelmetes és komikus elemek között – utóbbiak közé tartoznak az erősen gúnyolódó képsorok, ahogy az öntudatlan lények az akkor még leginkább csak Amerikában létező plázák mozgólépcsőin és folyosóin grasszálnak.
Ebben az időszakban (ebben az évtizedben) vált egyre erősebbé az olasz horrorfilmes ipar, és az akkoriban nagy népszerűségnek örvendő giallók (a honi sárga fedeles ponyvaregények után elnevezett műfaj, amely leginkább a thrillerek világát idézi, csak sokkal több erotikával, perverzióval, sokszor misztikummal, és rengeteg deviáns karakterrel) után valami újdonság kellett a filmrajongóknak, amit végül Lucio Fulci (aki maga is mesteri giallókat tett le korábban az asztalra) adott meg nekik. Ám előtte kellett egy fontos lépés ehhez a változáshoz, méghozzá az, hogy az évtized másik nagy itáliai direktora, a szintén giallókkal befutó Dario Argento elkészítse Romero Holtak hajnalának speciális vágását, amely ezek után a nagy csízmán is hódító útnak indult, immáron a sokat mondó Zombi címre keresztelve.
Ezt követően kerültek a nagyközönség elé Fulci mester darabjai, amelyek közül az első rögtön a Zombi 2 névre hallgatott (kimondottan marketinges szempontból született az elnevezés – az olaszok imádtak sorszámokat helyezni az ismertebb mozis darabok címei mögé, hogy ezzel még több nézőt csalogassanak a pénztárakhoz), és amit további „epizódok" is követtek.
Hogy miért volt mindez fontos? Először is nem baj az, ha kicsit tisztában van az ember a különböző műfajok megszületésének információival, illetve a főbb alkotókkal, ám a legfontosabb oka annak, hogy mindezt felvezettem, ennél jóval egyszerűbb. 1986-ban Amstrad CPC-re, majd 1990-ben C64-re, Amigára, és Spectrumra ugyanis megjelent egy olyan játék, amelyet szörnyű hiba lenne elfelejteni, illetve ebből a rovatból kihagyni, hiszen a Zombi nem csak közvetlen feldolgozása az emlegetett alkotásnak, de tulajdonképpen az első komolyabb horror-videojáték, valamint filmből készült adaptáció.



Zombi

(1986 – Amstrad CPC; 1990 – ZX Spectrum, C64, Amiga)

Az eredetileg Amstrad CPC-re (a többi gép riválisa, amely leginkább Európában lett népszerű) fejlesztett program nem csak a címében kapcsolódik a Romero rendezte, Argento vágta európai filmverzióhoz, de cselekményében, helyszínében is. A négy főhős közül választva kerülünk egy a moziban látotthoz meglehetősen hasonló bevásárlóközpontba, amit teljesen elleptek az élőhalottak. Innen kellett a játékosnak kijutnia a tetőn álló, kifogyott üzemanyagú helikopterrel – feladatunk természetesen a túlélés mellett a benzin beszerzése lett, no meg a sétálgató hullák útbaigazítása korábbi lakóhelyük irányába.
Amellett, hogy ez az első zombis, zombifilmes videojáték, a korábbi klasszikusokhoz (amelyek átlagban a horrorisztikus körítés ellenére is szimplán platformerek, akciójátékok voltak) képest több szempontból is újítónak, de mindenképpen ötletesnek bizonyult. Úgy képzeljétek el a Zombi játékmenetét és szisztémáját, mintha a kaland és akció stílusokat kevernénk a korai RPG-k jellemzőivel. Belső nézetből láttuk az egy képernyőnyi helyszíneket, amelyeknél oldalra, előre és hátra haladva juthattunk a következő képernyőre, valamint a különböző tárgyak segítségével oldhattuk meg a feladatokat. Ami az elképzeltnél is izgalmasabbá tette ezt a koncepciót, azt az élőhalottak hangjával, hirtelen megjelenésével sikerült elérni – gyanútlanul, minden saroknál reszketve („Mi vár a túloldalon?") sunnyogunk előre, fegyverrel a kezünkben (vagy éppen védtelenül), majd hirtelen elénk pattan egy rothadó tetem, amelyik nem csak csúnyán néz, és borzalmas szagot ereszt magából, de támad és sebez is. Ráadásul ez a jobbik eset volt, elvégre, ha nem törődtünk az előjelekkel, és őrült módjára rohantunk az ismeretlenbe, simán előfordulhatott az is,















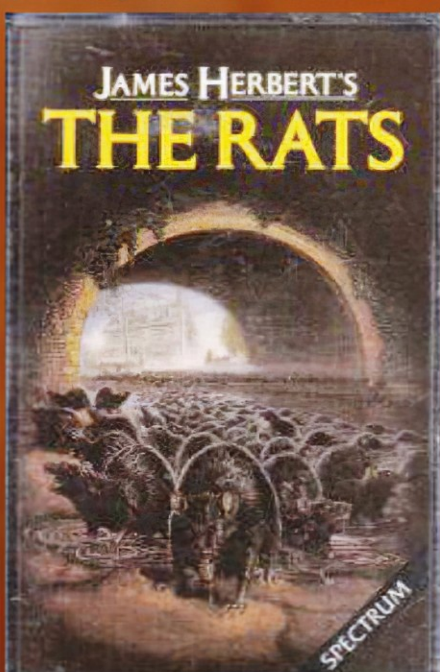
hogy egyszerűen belefutottunk a ténfergő hullák rengetegébe, ahonnan esélyünk sem volt élve kiszabadulni – egyből szembesülhettünk a halálunkat jelentő képernyővel. További izgalmas összetevői a programnak: a halottak ellen az egyszeri fejlövés, vagy a többszöri testlövés bizonyult igazán hatásosnak, ezzel már 1986-ban(!!) létrehozva a sérülésmodell egyszerűsített, kezdetleges verzióját. Ezeken kívül ha elhaláloztunk, a végzetünk helyszínét jelentő szobában maradtunk a továbbiakban, mint járkáló hulla, így újra és újra összeakadhattunk önmagunkkal, csak immáron egy másik szereplőt irányítva. Azért ez elég jópofa szerintem.
A Zombi amúgy annyira sikeres lett az Amstrad rendszerén, hogy néhány évvel később a többi otthoni „őskonzolra" is megjelentek a különböző átiratok, köztük az Amigással, amely a korai fekete-fehér ábrázolás mellett nem csak színeket, de kicsit kidolgozottabb grafikát is kapott. A C64-es változat azonban maradt az eredeti megvalósításban, ám panaszunk így sem lehetett (sőt kifejezetten illett a játékhoz ez a bizarr, elnagyolt rajzolású, fekete-fehér megvalósítás). Jómagam rengeteg álmatlan éjszakát köszönhettem egy-egy pillanatának, és a maga idejében ez a program volt minden horrorjáték legdurvább és legijesztőbb képviselője, amit persze ma is szívesen ajánlok mindenkinek, aki kedveli a retro élvezeteket, illetve magát a műfajt.
Nem utolsó sorban van még egy lényeges információ a Zombi kapcsán. Szereted az Assassin's Creed-sorozatot? Kedveled a Call of Juarez-széria első két részét? Meg úgy általában a Ubisoft termékeit? Nos, ha a cég nem is a Zombinak köszönheti a hírnevét, és talán annak kiadása nélkül is befuthatott volna, nem elhanyagolható tény, hogy ez volt az első megjelent játékuk, ami ráadásul elég nagy sikerként lett elkönyvelve, és maga a Ubisoft a '90-es évek elején-közepén kezdett komolyabban terjeszkedni, hogy elfoglalhassa kiemelt pozícióját a nagyobb fejlesztők és forgalmazók között, amihez a Zombi mindenképpen jó indításnak bizonyult.

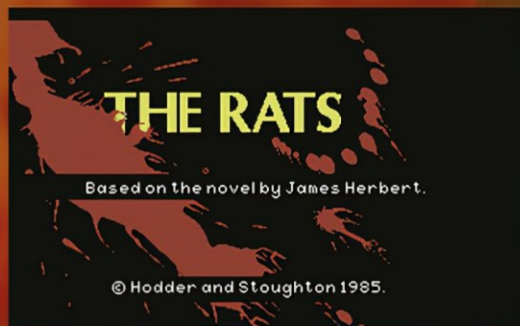
The Rats

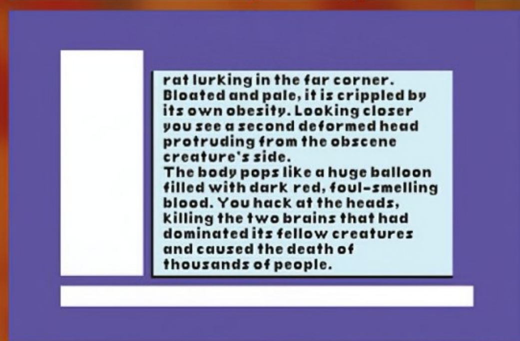
(1985 – Spectrum, C64)

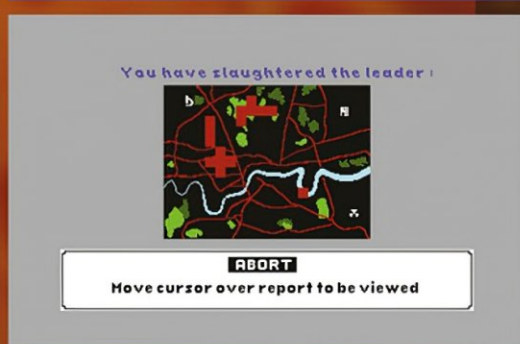
Mivel maradt némi karakterszámom a cikkből, egy gyors bemutatóval még tudok szolgálni, amelynek alanya szintén feldolgozás, ám ezúttal nem filmes darabról van szó. James Herbert klasszikus regényének (The Rats – 1974) adaptációja már a filmfeldolgozás után jelent meg otthonainkban, méghozzá virtuális stratégiai regény formájában, ám leginkább az írott mű az, amit alapjául vesz, és egyben játékmenetileg is igazodik ahhoz.
Ezért sem gond, hogy csak ennyi hely maradt a program bemutatására – a The Rats egyszerű, mint a faék, no nem negatív értelemben. A játék nagy része arról szól, hogy szöveges formában éljük át a kalandokat, melyeknek sikeres abszolválása csak és kizárólag a döntéseinken múlik, illetve a fennmaradó időben stratégiai jellegű szegmensekben küzdhetünk meg (egy kis térképen látva az eseményeket) a Londont megszálló, hihetetlenül agresszív patkányokkal.
Bár a program felépítése már-már primitívnek is nevezhető (mai szemmel, hiszen akkoriban ez a dupla játékmenet egyáltalán nem volt rossz teljesítmény), a hangulat mégis képes volt elragadni a felhasználót, illetve az akkori (és azóta jócskán kitolt) ingerküszöbnek köszönhetően a Zombihoz hasonlatosan ez a darab is képes volt arra, hogy némi félszt ültessen az elé leülő játékosba.
A Hodder and Stoughton alkotása nem kifejezetten (legalábbis a szó szoros értelmében vett) klasszikus, ám ezzel és hibáival együtt is kellemes emlék a videojátékok (h)őskorából, amikor még 1080p-s felbontás, Dolby térhangzás, és százezres poligonszám nélkül is lehetett hangulatos, izgalmas programokat készíteni, akár csak szövegek, és a legalapvetőbb mozdulatsorok segítségével.

Természetesen ez a korszak is tartogatott még néhány meglepetést a horrorrajongóknak (akár filmfeldolgozások terén is), így megígérhetem, hogy egy-két szám erejéig még maradunk ebben az érában, hogy a legfőbb, legemlékezetesebb, legjobb vagy legrosszabb alkotások mind sorra kerülhessenek.
Addig pedig rémes álmokat, kellemes libabőrt kívánok mindenkinek!











ANIME ROVAT
Gyuricza Péterrel



A múlt havi, kissé talán túl informatívra sikerült „Mi fán terem az anime?" című cikkem után lazítanék a gyeplőn, lévén elég sok adatot zúdítottam rátok a képzeletbeli billenős kocsimon. Így most konkrétan mutatnék be két olyan művet, amelyek személyes kedvenceim. Egy új, illetve egy klasszikus darab: az első egy díjnyertes műből készült alkotás, míg az utóbbi franchise gépezete továbbra is él és dübörög, s hamarosan újabb gyümölcsöt hoz.

Gekijouban Bungaku Shoujo (Literature Girl – The Movie)

2010, Production I.G. – Rendezte: Shunsuke Tada

A könyveknek, és az irodalomnak hatalma van. Elképesztő módon képesek befolyásolni az embereket: személyiségformáló és pszichológiai problémákon való átsegítésre az irodalomterápia (vagy biblioterápia) már több mint 100 éve használja ezt a fajta erőt. Kétségtelen, hogy felfogásunkban, világképünkben és véleményünkben valahol többek leszünk a klasszikus számba vett művek olvasásától. Egyesek pedig valósággal falják a könyveket, de milyen az, amikor szó szerint eszik ezeket a nyomtatott oldalakat?

A Bungaku Shoujo (vagy a hivatalos angol címe szerint: Book Girl) eredetileg *Nomura Mizuki* 16 kötetet számláló ifjúsági regénysorozataként született meg 2006-ban, s a szerző egészen 2011-ig írta a széria darabjait, melyeknek illusztrációit *Takeoka Miho* készítette. A mű 2007-ben díjat nyert, és 2010 májusáig 1 millió 600 ezer példányban kelt el. A köteteket manga formájában is adaptálni kezdték, s ezek után már csak az volt a kérdés, hogy az első anime mikor készül el, amire végül 2009-ben került sor: egy 15 perces rövid részként, az egyik kötethez adva ajándékként. Ez az epizód mindössze megismertet a főszereplőkkel, Inoue Konohával és Amano Tookoval.

Konoha éppen „nasit" ír a könyveket evő lánynak, akinek mesélésében megismerhetjük Turgenyev Első szerelem című regényét, majd véleményt mond a srác improvizált történetére. Ezt a kis bevezetőt követően jelent meg a mozifilm 2010. május 1-én.

„A jól megírt könyv soha nem árthat."

Inoue Konoha akár átlagos japán középiskolásként is élhetne, azonban korábban egy irodalmi pályázaton Inoue Miu néven bestseller regényt írt, ezután megcsömörlött a sikerektől, barátnője pedig öngyilkos lett, aminek köszönhetően elzárkózott az írástól, és egy ideig kimaradt az iskolából. Mikor visszakerült oda, a nagy magnólia fa alatt megpillantott egy lányt, aki látszólag egy könyvet olvasott… majd kitépett egy lapot, s megette azt. Megtudva a lány féltett titkát, az irodalmi klub tagjaként besorozza a csoportba, folyamatosan írva neki a nassolnivalónak szánt rövid történeteket.
Azonban a látszólag normális élet felborulni látszik, amint valaki egy különös rajzot kezd dobálni a klub ládikójába, ami *Miyazawa Kenji* műveihez vezet… Majd a múlt eltemetett sebei felszakadnak, amikor kiderül, hogy az eddig öngyilkosnak hitt lány valójában él, és kórházban van…

Hogy mitől kedvenc?

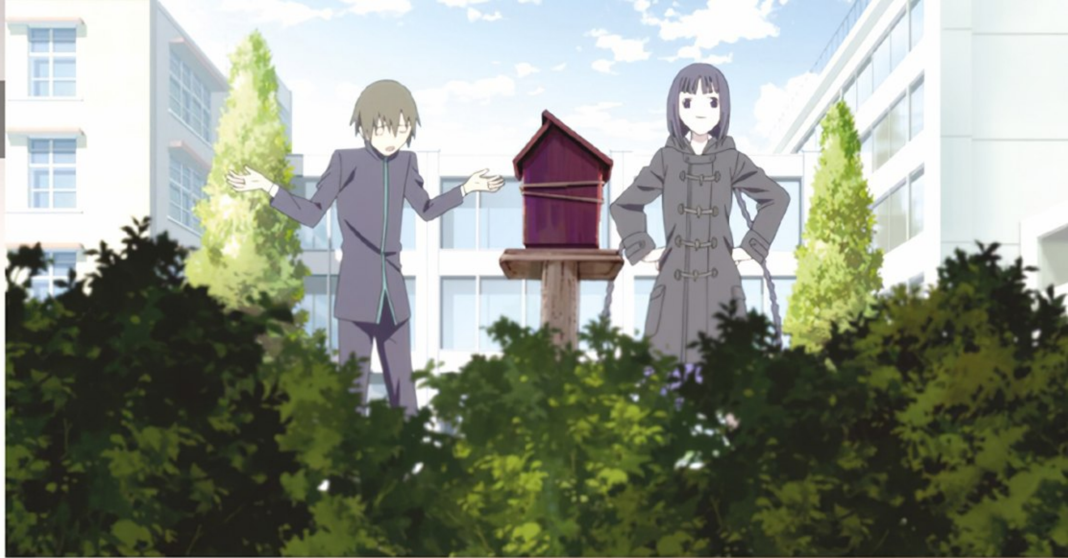
A történet önmagában is értékelhető darab, azonban a három részes Memoire OVÁ-val alkot egy teljes egészet – röviden szólva is ingerel, hogy folytassa az ember, mert nincs vége. Emellett komoly pszichológiai vonalat, és összetett karakterek közti kapcsolatrendszert mutat be, ahogyan azt egy osztály, vagy éppen iskola kapcsán mi is ismerhetjük. Bizonyára nektek is vannak arról emlékeitek, vagy éppen most élitek meg, hogy az osztály nem egy szürke közösség, apró kis haveri csoportok, ismeretkörök, amibe beletartoznak a felső-, illetve az alsóévesek is. Ugyanakkor a regény megtartja az egyik fő jellemzőjét, hogy többé-kevésbé alaposan megismertet minket egy japán szerző munkásságával és stílusával, de legfőképp az egyik legjelentősebb művével.
Ez a mozifilmnél *Miyazawa Kenji* Night on the Galactic Railroadja (Gingatetsudou no Yoru; Egy éjszaka a Galaxis Expresszen – nyomtatásban magyarul még nem jelent meg), ami központi szerepet játszik.
A grafikáért a *Production I.G.* stúdió felelt, akik megtartották az eredeti illusztrációk alakjait, azonban azok légies, könnyed, vízfestékszerű színezésével felhagytak, helyette inkább a hagyományos színezést használták, hol sötétebb és borongósabb, hol halványabb, megnyugtatóbb formában, ezzel kicsit rájátszva a tragikus hátterű történet által keltett érzelmekre. Viszont kellő alapossággal kidolgozottak a hátterek is, s a minőségből egy pillanatra se vesztenek (ami manapság elég nagy hiba szokott lenni, főleg, hogy némelyik póz elég röhejesen veszi ki magát).

A zene *Masumi Itou* munkája, aki a '90-es évek vége óta dolgozik animéken, mint zenei rendező, s több nagyobb munkát is maga mögött tudhat (többek közt egy másik kedvencem, a *The One Being Sung/Akiről a legendák szólnak*-sorozat betétdalai fűződnek a nevéhez). A dalok remek aláfestést nyújtanak a hangulathoz, kiválóan fokozzák a grafika által keltett érzéseket. A záró betétdalt *eufonius* adta elő egy lágyabb pop szám keretében, a szinkronhangok esetében pedig több veterán is a hangját adta a szereplőknek. Ilyen Tooko szinkronja, *Hanazawa Kana*, vagy az öngyilkosnak hitt lány hangja, *Hirano Aya* is.

Külföldön és hazánkban is sokaknak egyből kedvence lett a könyvmoly története, hiszen a száz perces mű valóban elég addiktív az életszerű karaktereknek, a pszichológia, valamint valamelyest a biblioterápia alkalmazásának, és a traumák feldolgozásának témái miatt. Noha további kérdéseket vet fel, főként a múlttal, bizonyos személyekkel kapcsolatban, de ezek legjavára választ kaphatunk a Memoire OVÁ-ban, melynek első része a tragikus konfliktust okozó könyv elfogadásának és nyomdába kerülésének körülményeit mutatja be; a második rész az öngyilkos lány előtörténetét, és a családi hátterét feszegeti; míg a harmadik a Konohát titkon szerető lány, Kotobuki Nanase érzéseinek gyökereit tárja fel. A mozifilm ugyan ezekkel az egyenként félórás részekkel együtt adja a kerekebb történetet, ám ettől függetlenül lezárja a regénysorozat fő cselekményvonalát.



A komolyabb alkotások kedvelőinek kiemelten ajánlott mű, ami nem csak látványra szép. Részemről élveztem minden percét, s még az eredeti regénysorozat eddig megjelent amerikai kiadásainak megvételére is rábírt (amit eddig nem bántam meg, hihetetlenül



élvezetes olvasni az írónő sorait), aminek köszönhetően kicsit jobban rá tudok látni a japán irodalom gyöngyszemeire, amelyek képesek egy embert a mélybe taszítani, vagy kedély- és lelki állapotán javítani. Ezek egyikéből készült is anime, ami hamarosan szerepelni fog ezeken a hasábokon, mint valós irodalmi átdolgozás.

Space Pirate Captain Harlock

1978-1979, Toei Animation – Rendezte: Rintarou

Ha azt mondom, hogy űropera, sokaknak felcsillan a szeme. Ki, mire gondol ilyenkor elsősorban? *Az űrszekerek*re, vagy a *Csillagok háborújára*? Tény, hogy ez a kettő a legismertebb, s a legnagyobb rajongói bázissal rendelkező mű, több másik sci-fi sorozat, mint a *Babylon 5*, vagy a *Csillagkapu* mellett. Persze a japánoknak is megvannak a maguk űroperái. Ezeknek két nagy jeles képviselője van: *Matsumoto Leiji* és *Yatate Hajime*. Az előbbi alkotót nehéz körülírni, mert egyetlen hatalmas, és szinte rendszerezhetetlen történet-együttest hozott létre a pályafutása során (ennek gyűjtőneve Leijiverzum, ami a rovatban sokszor vissza fog köszönni), míg az utóbbi főműve a Mobile Suit Gundam. Mindkét alkotást életben tartják a mai napig, és évtizedről évtizedre jelennek meg újabb változatok, előzmények, folytatások.

A Leijiverzum egyik legszerteágazóbb műve a *Space Pirate Captain Harlock*, aminek első sorozatát idehaza egy kis csatornán is vetítették *Harlock kapitány* címen. A XXX. század végén játszódó történet mély benyomásokat hagyott az animés szubkultúrában, és a sci-fi világában, a címszereplő Phantom F. Harlock kapitányt például a franciáknál valóságos nemzeti hősöknek kijáró tisztelet övezi Albator néven, mivel egy korabeli rajzfilm hasonló nevű kapitánya miatt átkényszerültek nevezni a hőst. De ki is ez az alak, illetve az első, meghatározó sorozata miről is szólt?

Harlock világa, avagy „az űr tengere az én tengerem”

A 2900-as évek végére az emberiség totális hanyatlása köszöntött be a technika hihetetlen arányú és mértékű fejlődése miatt. Az embereknek dolgozniuk már nem kell, a robotok mindent elvégeznek helyettük: bányásznak a koloniális bolygókról, az eredményt pedig elszállítják a Földre, ahol már az utolsó cseppnyi nyersanyagot is kitermeltük. Élőhelyünk egyetlen globális államszervezetté vált, melynek vezetői szívesebben foglalkoznak golffal, lóversennyel, mint a felmerülő problémákkal, fenyegetésekkel. A hadsereg is elpuhult, s elvakultan igyekeznek elfogni egyetlen embert, aki megcsömörlött az emberiség puhányságától, és az űrbe zarándokolva ő alakítja a XXX. század Robin Hoodjává vált Harlockot, az Arcadia űrkalóz-csatahajó kapitányát.

2977-ben a helyzet továbbra is változatlan. Harlock önkéntes és kényszerű száműzetésben fosztogatja a szállítóhajókat, amikről csak az ételt viszi el, a luxuscikkeket pedig szétszórja az űrben. A Földön elfogatóparancs van érvényben ellene, mégis gyakran visszajár látogatóba a halott barátjának árva kislányához, illetve figyelmeztetni a minisztertanács elnökét, hogy milyen veszély fenyegeti a Földet…

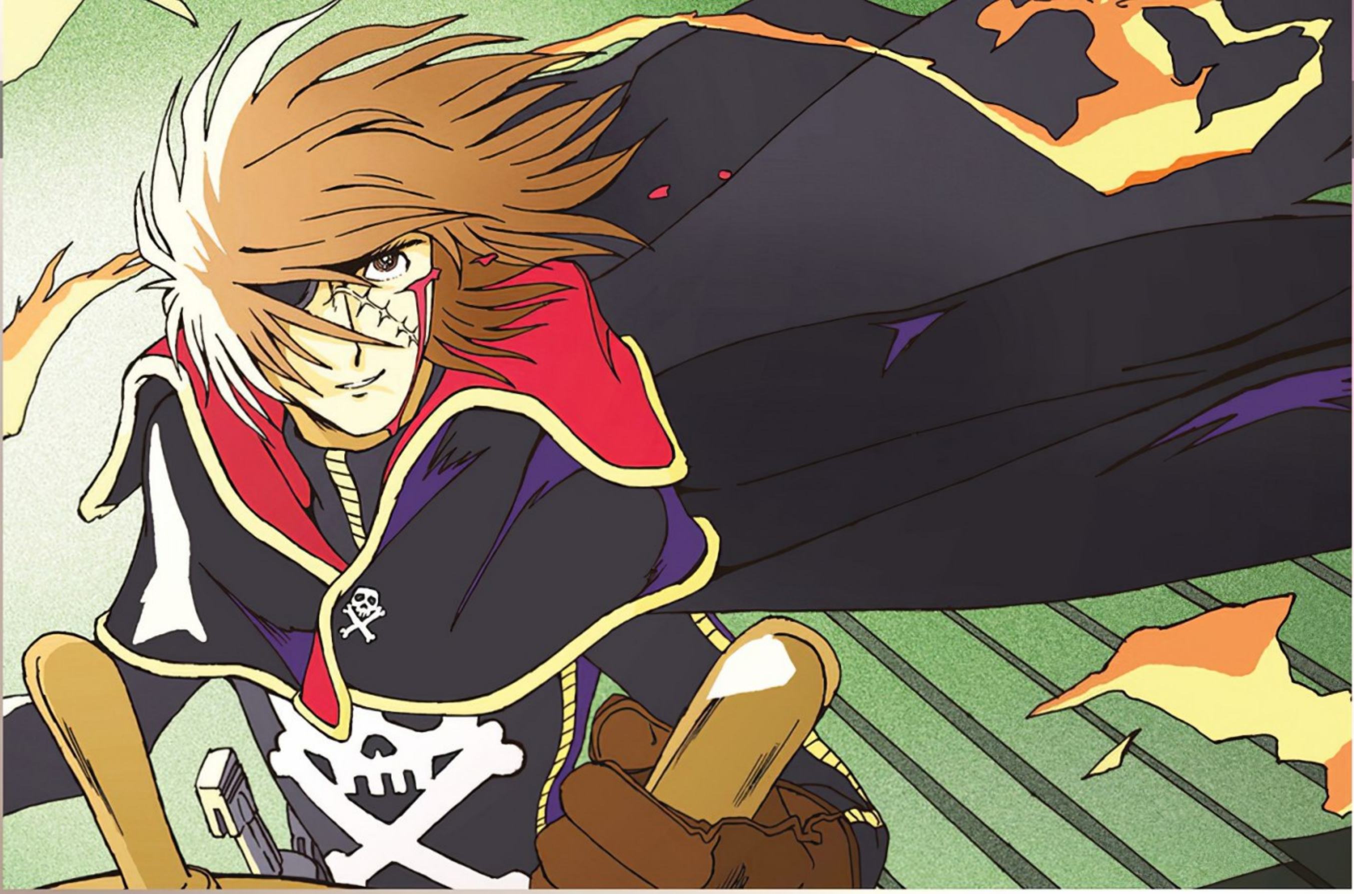
Azonban egyszer csak egy hatalmas, gömbszerű tárgy csapódik a Földbe, oldalán furcsa jelekkel, s valaki elkezd végezni a csillagászokkal, mielőtt azok megfejthetnék az idegen vendég titkát – Daiba és Cuzco doktorok még időben rájönnek erre, ám hamarosan ők is az életükkel fizetnek ezért. Az egyetlen reménység az üzenet nyilvánosságra kerülésére Daiba doktor fia, Tadashi. Harlock, akinek a fülébe jutott a rejtélyes gyilkosságsorozat híre, a fiúért siet, és megmenti a rejtélyes támadótól, aki a lézerpisztollyal leadott lövésétől úgy ég el, akár a papír.



A kutatási anyagok alapján kiderül, hogy a gyilkosságok elkövetői (a Mazone népe) már évezredek óta köztünk élnek, és már az emberiség előtt a bolygó úrnői voltak, s most Rafflesia királynő vezetésével térnének vissza leigázni a fajtánkat, s visszahódítani az anyabolygójukat. A katonaság tehetetlenségét látva Harlock cselekvésbe kezd, hiszen nem maradt sok idő: a hatalmas csillagflotta mozgásba lendült, s már közeledik a Föld felé.

Ettől kedvenc

A történet nem csupán *Matsumoto Leiji* egyik első és legmeghatározóbb műve, karaktere máig visszatérő hős (2012. végére ígéri a sorozatot készítő cég a teljes egészében számítógépes animációval, és csodaszép grafikával készült mozifilmet). Az individualista életfelfogású kalózkapitány alakja nem csak a kalózokról ismert kép ellentétje, hanem egyben a romantikus ideálok megtestesítője is. Talán ez az oka annak is, hogy a franciák ennyire nagy tiszteletben tartják. A történet menete során többször tekintünk vissza a múltba, megismerve a legénység fő tagjainak történetét, miként kerültek az Arcadiára, valamint Földünk, és egyes emberkéz emelte építményünk rejtélyéről is lehull a lepel. A grafikán, és az animáción meglátszik a régi, klasszikus stílus, gyakran látható a



többszörös áthúzása az egyes körvonalazó részeknek, máshol pedig ez vagy megszűnik, vagy teljesen elvékonyul. A színkezelésében főleg tompa színeket alkalmaznak az alkotók, a hátterek (főleg a víz, az űr, és az égbolt) pedig különösen szépen festett darabok.

A karakterek ábrázolása elég egyszerű, azonban a *mangaka* stílusának megfelelően a férfiak egyediek, ellenben a nők már inkább sablonosak: a fiatalok magasak és karcsúak, vékony arccal, hosszú hajjal, míg az öregek jóval kisebb termetűek, kerekebb arcformákkal.

A zenéért *Yokohama Seiji* felelt, akit a rajongók leginkább a Saint Seiya-sorozatok által ismernek. Egyszerre használta fel a régi tengerészdalok jellegzetes hangzását, s komponált újabb, rapszodikusabb darabokat. Több betétdalt is ő koordinált, mint a nyitó- és záró zenéket, illetve a sorozat részei során gyakran felcsendülő dallamokat, amelyeknél a *Tokiói Filharmonikusok* is közreműködtek. A sorozat az AniDB nevű külföldi adatbázisban bír egy érdekes témajelölő tárgyszóval: „must see classic", vagyis olyan klasszikus mű, amit mindenképpen látni kell. Már azért is érdeklődve ültem a gépem elé, mert űroperáról van szó, így némiképp magas elvárásaim voltak a sorozattal kapcsolatban.

Ez körülbelül olyan szinten teljesült, hogy egyedül a fáradtság volt képes megszakítani az akaratlanul is jól sikerült maratonomat. Egyszerűen lebilincselt a kapitány karaktere, taktikussága és elszántsága. Ezen felül nem traktált túlzottan elvont fogalmakkal, szuperfegyverekkel, hanem inkább az ész, és a manőverezési képességek döntötték el a csaták, harcok kimenetelét, s mindezt tették igen élvezetes formában.

A Harlock-franchise

Harlock kapitány első felbukkanása eredetileg 1793-ban, a *Matsumoto Leiji* által átdolgozott, *Nishizaki Yoshinobu* producerkedésével készült *Space Battleship Yamato*-ban lett volna egy rész erejéig, azonban az ötletet elvetették. Viszont a Yamato anime sikerének köszönhetően indult be a „sci-fi bumm"-ként is gúnyolt hullám, amelynek egyik tetőpontja a többi Matsumoto-mű meganimálása volt.



1978-ban egy másik sorozata is indult, a *Galaxy Express 999*, ahol a kapitány szintén feltűnik, az ottani főhősnő, Maetel barátjaként (akinek ikertestvére, Emeraldas egyébként a Harlock-sorozatban is szerepelt), az űrbéli bajba jutottak megsegítőjeként.

1981-ben egy alternatív újramesélés keretében kezdődött meg az Arcadia-saga (*Arcadia of My Youth* mozifilm és tévésorozat), illetve 2002-ben indult meg az OVA-sorozat, a *The Endless Odyssey*. Ezeken kívül hősünk több másik változatban feltűnik (az amerikai vadnyugaton játszódó *Gun Frontier*-ben, vagy a Nibelungok gyűrűjének űropera-változatában, a *Harlock Saga*-ban).

Az idehaza (kalózkazettán érkezett a nyugatról a '80-as években) Időlovasokként elhíresült *Space Three Musketeers* című koreai animében is feltűnik az Arcadia 1978-as változata, némileg keresztezve a Yamato űrcsatahajóval, valamint Harlock öreg vámpíralakja is felfedezhető a filmben. De erről a műről majd egy későbbi bemutatóban írok bővebben…

Amerikában az *Eternity Comics* által kiadott Captain Harlock képregény-sorozatban találkozhattunk az úriemberrel, amit *Robert W. Gibson* írt, *Ben Dunn* és *Tim Eldred* illusztrációival. Ennek a történetvonala az 1981-es filmhez képest két évvel később játszódik, teljesen hanyagolva a film folytatásának történetét, a tévésorozatot, annak ellenére, hogy időről-időre kölcsönöz belőle motívumokat.

A széria végül 1992-ben megszakadt, miután a felelős kiadónál kibukott, hogy a szerzői jogokat a karakterekre és a történetre nem vették meg. Apró érdekesség, hogy mindezeken felül a *The Misfits* zenekaros évei alatt *Glenn Danzig* is gyakran lépett fel olyan kalózmintás pólóban, mint amilyet Harlock kapitány is viselt.

A következő alkalommal nem olyan darab kerül bemutatásra, ami a kedvencem, vagy ami tetszik, hanem olyan, amit érdemesebb elkerülni.

Ennek is megvannak a maga árnyoldalai: néha vannak olyan művek, amelyeknél később megbánjuk, hogy egyáltalán elkezdtük a megtekintésüket, vagy azt, hogy megnéztük azokat.


PSVITA.COM
16
www.pegi.info
AHOL TE UTCAI LÁMPÁKAT LÁTSZ,
OTT ÉN AZ ELŐTTEM ÁLLÓ ÖSVÉNYT.
A VILÁG JÁTÉKBAN VAN.
Hozd játékba a valóságot PlayStation®Vita-val és csatlakozz
Nathan Drake kalandjához, eredj a történelem egyik legnagyobb
legendájának nyomába! Fedezd fel új módokon a csalóka tájat,
vadássz elrejtett kincsekre és találd meg az elveszett aranyvárost!
Uncharted: Golden Abyss csak PlayStation®Vita-n.
PSVITA
PlayStation®Vita
UNCHARTED
SONY
make.believe
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PSVITA" is a trademark of the same company.
Uncharted: Golden Abyss™ ©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Franchise created by Naughty Dog, Inc. Developed by Bend Studio. "Uncharted: Golden Abyss" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

Advocatus diaboli

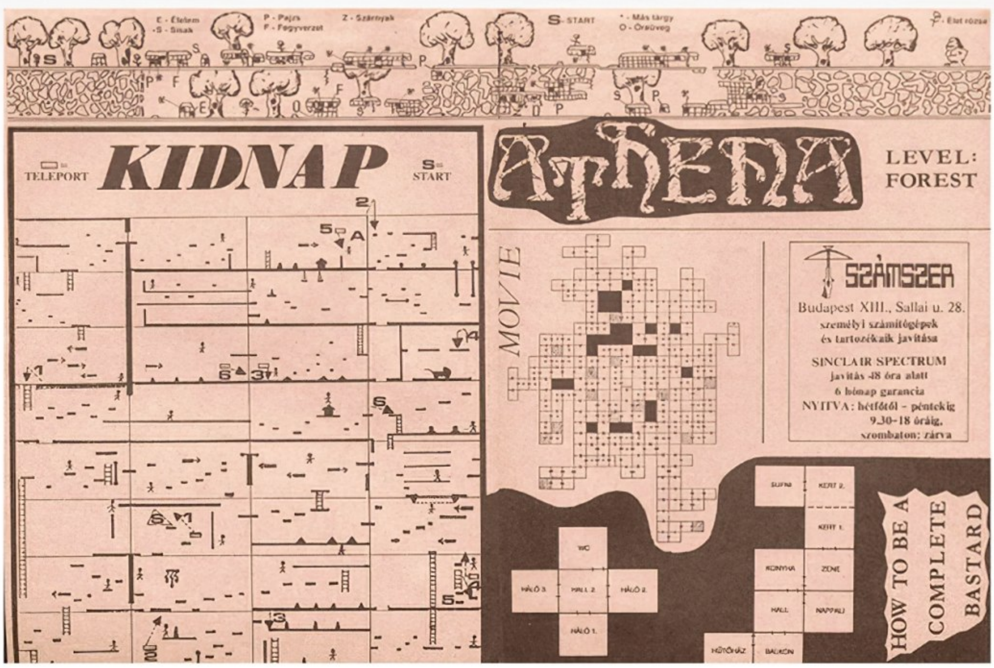
Törökülésben, gondolataimba merülve ülök a szobám közepén. Körülöttem látszólag rendezetlenül több száz gamer magazin hever a magyar játékújságírás elmúlt negyed évszázadából, kezemben a legutóbbi EDGE issue. Kritikák, ismertetők, bemutatók, előzetesek, levelező rovatok takarják el a padlót. Végeláthatatlan karakterek, kusza sorok, megtépázott értékelő dobozok, és néhány ismerős nicknév – gyermekkorom hősei. A hangszórókból a Hanging Edge (Final Fantasy) ismerős dallamai járják át a szobát Andrew Skeet és a Londoni Filharmonikus Zenekar feldolgozásában. Gondterhelten sóhajtok, majd hátradőlök a nyomtatott lapok tengerén – ez a Kibeszélő nem lesz, nem lehet olyan, mint a többi.

Nehéz a magazin egy ilyen különleges, és némiképpen egyedülálló rovatát átvenni – főleg úgy, hogy két szerzőt már elfogyasztott a bő egy és fél év alatt. Nehéz, mert mások már leírtak előttem mindent, amit lehetett – talán szebben, humorosabban vagy reálisabban is. Persze könnyű lenne előkapni néhány porosodó szösszenetet a témából, vagy feltúrni az internet vizeit. Az önismétlés mocsarába lépni, kliséket pufogtatni, felszínes bölcsességeket vetni a papírra, és közben keveset gondolkodni, de főleg mélyen hallgatni minden másról – hiszen ezt várják el tőlünk. Ezen a ponton nehéz nem elkanyarodni az eredeti gondolatmenettől: beszélni a kreativitást kizáró oktatási rendszerről, a szétszabdalt, csupán részfolyamatok átlátására kényszerítő munkahelyekről, tudatosan megtervezett önpusztító műsorokról – de a világ elleni támadást ebben a hónapban tudtommal főszerkesztőnk vállalta magára, meghagyom neki a köveket. Számomra amúgy is egy valamivel kisebb célpont, egyben az a hálátlan feladat jutott, hogy szeretett szomszédjaim, a gamer társadalom érzékenyebb pontjait bökdössem meg egy picit. Persze a cél nem puszta hatásvadászat, vagy a gyermeki incselkedés – szeretném, ha a duplaoldal végére érve elgondolkozna egy picit az olvasó. Nem válaszokat akarok adni, nem támadhatatlan gamer bibliát írok, és nem is egyetemes igazságokat igyekszem lefektetni. Inkább csak felvetni olyan kérdéseket, amiket eddig nem igazán, vagy csak ritkán mertek; majd elindítani mindenkit egy gondolatmeneten. Utat mutatni. Saját (!), egyéni véleményt formálni mindenkiben, nem pedig mások szavait adni a szájukba.

Egyfajta bizonyításként (ami véletlenül sem puszta egybeesés) aktuális témánkkal nem kimondottan a kedves olvasó érzéseit kavarjuk fel, hanem kicsit szétnézünk a saját házunk táján. Elvégre eddig melyik újság mert kritikusan beszélni önmaga ballépéseiről, és rossz szokásairól?
Ha ezeket a sorokat valamilyen csoda folytán van lehetőséged olvasni, akkor örömmel jelentem: mi voltunk! Első körben vázoljuk fel a helyzetet, terjesszük ki a témát, majd tegyünk fel néhány kellemetlen kérdést – a részletesebb kifejtést néhány kulcsgondolat mögé építve pedig talán hagyjuk meg a következő alkalmakra.

Review, kritika, teszt, leírás, ismertető, bemutató. Egy olyan műfaj, aminek nincsenek stabil, lefektetett alapjai, és emiatt az évek során ezernyi formában és név alatt tűnt fel. Olykor vicces volt, máskor fennkölt és komoly. Szárazan információtól gazdag, vagy bohókásan silány. Megesett, hogy nyolc vagy tíz oldalasra hízott, máskor összehúzta magát a lap sarkán. Nem voltak, és ma sincsenek kőbe vésett szabályok arra, hogy milyennek kell lenni egy efféle írásnak – csupán az évek alatt kialakult szokások rabjai a legtöbben. Görcsösen ragaszkodnak a bevált módszerekhez, és szinte sablonra húzva készítik a másolatokat. De mi van, ha a minta alapból hibás?

Idősebb olvasóink valószínűleg emlékeznek még néhány a (h)őskorban publikált játéktesztre, a legendás Spectrum, vagy a Commodore Világ mára már megsárgult lapjairól. Ezek a kezdeti szárnypróbálgatások különös módon pont azt csinálták, amire a mai játékújságírás hosszú évek óta nem képes: alkalmazkodtak a kor körülményeihez. A hosszú, gyakran több oldalra nyúló leírásokban rengeteg háttérinformációt találhattunk a játékok világáról, karaktereiről, opcióiról, irányításáról; gyakran a teljes végigjátszást, esetleg a másolásvédelem megkerülésének módját is mellékelve. A bemutató ebben a formájában csupán objektív módon közölt, és nem véleményezett – ami pedig még fontosabb: nem értékelt. Az akkori szoftverbeszerzési körülményeket, és a felhasználói kézikönyvek hiányát figyelembe véve ez egy jól átgondolt, rengeteg segítséget és fejtágítást kínáló rendszer volt.
Az igényekhez igazították, és ez az a pont,



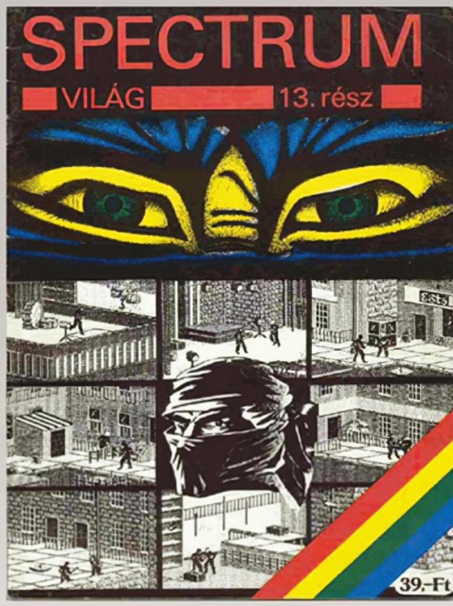


amit a műfaj azóta nagyon nehezen, vagy egyáltalán nem tud megtenni.
A kritikák ugyan idővel egyre tömörebbek és rövidebbek lettek, már helyet adtak az író egyéni stílusának, és a szubjektív véleménynek is, ami csak tovább bolygatta az amúgy is ingatag rendszert.

Számos magazinra, de főleg „a számos magazinra” volt jellemző, hogy tesztjeinek jelentős részében az író személyes élményei, a bemutató megszületésének kalandos körülményei kaptak helyet, ezzel sokkal közelebb hozva az írást az olvasóhoz. A szubjektivitás viszont gyakran a játék értékelésére is rányomta a bélyegét, akár kimondatlanul, akár nyíltan leírva: „nekem ez a játék ennyit ér”.
A játékteszt továbbra is kevert műfaj, így a kérdés csupán költői: mennyire kell objektívnek maradnia az írónak? A kritika valóban nem több, nem lehet több, mint egy ember személyes ajánlása, vagy saját véleményének elkorcsosítása a tömeg igényeihez?
Valóban kell, egyáltalán lehetséges-e a száraz objektivitás? Hol van a realitás, mi a kapaszkodó?
Érdekes megközelíteni egy kis kitérővel onnan is a dolgokat, hogy kihez akar szólni egy hasonló írás. Talán fontosabb, hogy kihez kéne, hogy szóljon. Általános tendencia és talán máig fent álló igény, hogy a tesztek könnyen érthetőek, egyszerű nyelvezetűek legyenek.



Gyermekekhez írunk.
Hiába hangoztatjuk olyan gyakran, mondjuk egy L.A. Noire dobozt lobogtatva: „a játékvilág felnőtt”. Büszkén mutatunk a képernyőre, ahol az El Shaddai, vagy a Journey képsorai pörögnek, és próbáljuk művészetnek beállítani kedvenc hobbinkat. Érettebbek vagyunk? Lehet, hogy a játékok nagy része manapság a tizennyolc éven felüli korosztálynak szól, a róluk készült írásokban még mindig a kisiskolás réteghez igazodunk.
A sablon nem tartalmaz szóképeket, fejlettebb hasonlatokat, különösebben választékos nyelvezetet – gyakran még a szakszavakat is igyekeznek egyszerűsíteni. Nincs alkalmazkodás, talán nincs is rá igény. A tömeg diktál, vagy csak görcsösen kapaszkodunk a bevált módszerekbe?
Lehet a témáról máshogyan is beszélni.
A gamervilág felnőtt. Kérdés, hogy a játékújságírás mikor fogja ugyanezt megtenni. Az már csak egy ideszúrt apró fejezet, hogy mennyire a gyökerekbe kapaszkodik a hasonló lapok felépítése és külalakja is. A tipográfia, és a modern kiadványszerkesztés rémesen kevés elemét használjuk fel – valószínűleg nem a tudás hiánya miatt, egyszerűen csak túlságosan építünk az alapokra, a megszokott képre, a tömeg igényeire. De mit veszítünk?
Az esztétika, az egyéni stílus, a tartalom tükröződése a kihajtott lappáros látványában ennyire harmadlagos lenne?





Ezzel elérkeztünk a legérzékenyebb ponthoz (meglepő csavar), a ponthoz. Pontszám. Numerikus teszt. A legrövidebb értékelés. A modern kritika újítása, ami alapjaiban gátolja meg azt, hogy a játékokra valaha is művészi alkotásokként tekintsünk. Egyetlen szám, ami lehet fétis, vagy modern cassus belli.
Egymás torkának ugrik két tábor, mert az egyikőjük játéka éppenséggel egy ponttal kevesebbet kapott. Kaszával, kapával indulnak a cikkíró háza felé, mert egy pöttyel megkurtította az ítéletét az új jövevénynek.
Az egyetlen objektívnek tűnő része a tesztnek valójában a leginkább képlékeny, leggyakrabban és legkönnyebben félrecsúszó alkotóeleme – jelentőségét pedig végtelenül eltúlozzák.
A pontszám egyetlen használható formája az, ha mintegy indexre, útjelzőre tekintünk rá, és nem úgy, mint egy akár több éves alkotói folyamat kőbevésett ítéletére. Persze a kérdések még akkor is makacsul fennállnak. Szükséges az a néhány kósza karakter? Mi szerint kell értékelnünk egy ilyen összetett szórakoztatási formát? Mert nem mindegy, hogy milyen tulajdonságait vesszük figyelembe, és azokat hogyan súlyozzuk.
Százalékosan ugyan annyit ér a rohamléptekben elavulttá váló technológiai erőfitogtatás, mint az alkotás magvát jelentő játékmenet? Ha részleteire szedjük, és külön értékeljük az összetevőket, akkor már rögtön objektívebb képet kapunk?

Rengeteg kérdés felmerülhet, ha az ember kritikusan gondolkodik, és kicsit laikusként talán, de a változásoktól visszatartó berögződések nélkül próbálja új aspektusába állítani a témát. Talán néhol szükség lenne a változásra. Talán szükség lenne legalább hasonló dolgokról is beszélni. Talán eljuthatnánk legalább addig, hogy feltesszük magunknak a kérdéseket.

Vagy nekem/nekünk az info@konzol.eu elektronikus postaládába dobva.



Krisztől

4:3, 16:9 ÉS 21:9 – KÉPARÁNYOKRÓL BŐVEBBEN

AVAGY A HÁZIMOZIZÁS, ÉS A VIDEOJÁTÉKOK FEJLŐDÉSE 2. RÉSZ

Folytassuk tovább a barangolást a képarányok történetében, ahol az előző részben már szó volt a hatalmas kontrasztról a mozifilmek és televíziós változatok, valamint a tévéműsorok között. Írtam röviden a látványos 21:9 hatalmas előnyeiről, és arról, hogy miként próbálták megoldani az ilyen „szuperszélesvásznú" filmek 4:3-as konvertálását, most pedig haladjunk tovább egy következő evolúciós lépcsőfokhoz, a már jól ismert 16:9-hez.

Eléggé egyértelmű volt, hogy a házimozizás fejlődésével nem csak a komolyabb hangzás kérdése kerül előtérbe, de valahogy változtatni kellett az otthoni képarányokon is. Ahogy nőttek a képátlók, egyre nagyobb igény lett a szemnek kényelmesebb szélesvásznú arányra, a 21:9 otthoni bevezetése azonban badarság lett volna, hiszen noha az fantasztikus panorámaélmény egy húsz méteres mozivásznon, ám képzeljük el pl. egy 82 cm-es képátlójú televízión, melynek alig 32 cm-es a magassága (ami csupán egy 53 centis 4:3-as tévének felel meg). Vagyis a szuperszélesvásznú mozis képarány előnye kizárólag „tekintélyes" méreteknél tűnik elő, de ez még a kisebbik probléma. Képzeljük el azt az irdatlan mennyiségű 4:3-as műsorforrást, ami felhalmozódott az évszázadban, és amivel szemben álltak – mint probléma – a fejlesztők, hogy miként jelenítsék meg azokat egy szélesvásznú tévén. Kellett tehát egy kompromisszum, egy köztes megoldás, ami ugyan egyértelmű fejlődés, előre mutat, és közel áll a mozifilmek képarányához, ugyanakkor az eddigi (brutális) 4:3-as forrásanyagtól sem áll messze. Így született meg a Widescreen, avagy a 16:9.



EISA-díjas, síkképcsöves Philips tévé Pixel Plus technológiával (32PW9527, 2002-ből)

Japánban és az Egyesült Államokban természetesen mindig fényévekkel előrébb jártak hozzánk képest, így ilyen téren sajnos mindig is el volt hanyagolva az öreg kontinens. Egy olyan különleges opció, mint akár a PAL Progresszív Pásztázás, szintén hosszú éveket váratott magára, sőt mire igazán elterjedt volna nálunk, már a HD-éra vette át uralkodó szerepét, így igazán sosem használhattuk ki az előnyeit.

(Megjegyzés: A progresszív pásztázásnál a hagyományos váltottsoros videoformátumok – PAL, SECAM és NTSC – nem felváltva, azaz félképek egymást követő sorozataként (tehát egyszer páratlan sorokat, majd utána a páros sorokat megjelenítve) lettek a képernyőre vetítve, hanem „teljes" képkockákat láthattunk. Ez nagyságrendekkel (főleg hosszútávon) nyugtatóbb, tisztább és élesebb képeket eredményezett, főleg ha egy 100Hz-es készülék teljes körűen támogatta is. Azonban míg az NTSC Progresszív Pásztázás (480p) már jó pár éve divattá vált a nyugaton, addig Európában jogi problémák miatt csak körülbelül 2004-től jelent meg a PAL Progresszív Pásztázás (576p) a különböző DVD-lejátszókon és televíziókon. Pedig maga a progresszív pásztázás már számos PS2 és Gamecube játéknál elérhető volt, Xbox-on pedig már tulajdonképpen alapnak számított (mármint a 480p – az 576p csak nagyon ritka esetekben). A HD-konzolok mindezt természetesen alapból támogatják, noha a HD-formátumok miatt ma már nem nagyon van jelentősége, ám Wii-n még nagyon is nagy szerepet játszik, hiszen minden játékdobozkán ott figyel a kis 480p-ikon. A HD-formátumoknál egyébként a 720p, és az 1080p progresszív, míg az 1080i továbbra is váltottsoros. Utóbbit ma már zömmel csak



Képkocka a Jurassic Park PAL DVD-ből, eredeti 16:9-es arányban



Anamorfikus tárolási mód = ha oldalról összenyomjuk a képet, akkor a PAL DVD-n mind az 576 sor kihasználható, a képet a 16:9-es tévék oldalirányban újra kihúzzák, 4:3-as kép esetén pedig felülről összenyomják azt („kidobnak" minden 4. sort, vagy a profibb lejátszók négy sort átlagolnak hárommá)



Klasszikus Xbox dashboard 16:9 módban

tévéadásoknál használják.)
A HD-korszak is jó pár évet csúszott nálunk, így előtte inkább különféle képjavító technológiákkal – pl. 100Hz, vagy becsült képkocka beszúrásokkal (Pl. Natural Scan a Samsungtól), vagy esetleg sorduplázásokkal (pl. Pixel Plus a Phillips-től) – próbálták felkészíteni Európát a HD-felbontás korszakára.
Akárhogy is, míg Nyugat-Európában – például Németországban – már a '90-es évek közepétől elkezdték reklámozni a divatos 16:9-es televíziókat, addig hazánkban inkább csak az előző évtized elejétől, és igazából még a DVD-filmek tömeges elterjedése idejében – tehát 2004-2005 körül – is különlegességnek számított, ha valakinek volt otthon egy szélesképernyős, síkképcsöves televíziója. Sok esetben azért is, mert ezek a készülékek kifejezetten drágának számítottak, nem ritkán még az 1 millió forintot is meghaladhatták, így egy 2-300 ezres akciós ár 2005 körül már roppant kedvezőnek számított. Voltak, akik azonban megengedhették volna maguknak a váltást, de egyszerűen nem akartak megbarátkozni a 16:9-cel, így inkább maradtak a 4:3-nál, és rendre az egyre hatalmasabb, akár 94 cm-es síkképcsöves televíziókat, vagy projektoros tévéket választották. Való igaz, hogy (hasonlóan a 21:9-hez), a 16:9-es televíziókkal is fennáll a probléma, hogy csak nagyobb méretben jön ki igazán a mozis érzet, hiszen egy 4:3-as tévének azonos képátlóval alapvetően sokkal nagyobb a képmérete. Ám idővel mindenkinél győzött a „szélesképernyő". A legtöbben az olvasók közül is egy hatalmas ugrással váltottak a jó öreg 60-70 cm-es, 4:3-as képcsövesről 100+ cm-es HD LCD-re, vagy plazmára, azt is elsősorban az Xbox360, és a PlayStation 3 miatt, és így a legtöbben nem is sejtik, hogy a HD-élmény mellé egy bő évtizednyi házimozi technológia is az ölükbe pottyant. Másként fogalmazva, sokan nem is érzik át, hogy amit a Blu-ray-nek tudnak be, mint házimozis élmény, 80%-ban már megvolt a DVD-korszakban is. Hiszen sokan nem is tudják, hogy egy igazán komoly házimozi rendszerrel milyen komoly élményt, és egy akkoriban (pl. 2002-ben) kiemelkedőbb 82 vagy 92 cm-es szélesképernyős, síkképcsöves televízión milyen gyönyörű MOZIS képeket láthattunk a kis SD-korongok által. Valljuk be, sokaknak a DVD-zés egyet jelentett a számítógépes monitor előtt görnyedéssel, vagy egy egyszerűbb lejátszóval a család 72cm-es 4:3-asára kötve, márpedig ez töredék részét hozta csak ki a DVD-ben rejlő lehetőségeknek.
A 16:9 terjedése mindenesetre sok területre kihatott. Számos nyugati tévéadás kezdett igazodni hozzá, rengeteg vígjáték és rajzfilm, sőt jó néhány látványos mozifilm (pl. Jurassic Park, Világok harca, Pókember, Penge stb.) is ezt a képarányt követte (direkt a DVD-k miatt). Számos videojátéknál is elérhetővé vált az opció, Gamecube-on ritkán, PlayStation 2-n gyakrabban, Xbox-on viszont már kvázi minden játéknál. Sok esetben azonban a grafika sajnos nem változott, gyakran mindössze a karakterek és kocsik arányaival trükköztek a fejlesztők, ahogy egy játéknál 4:3 és 16:9 között váltogattunk. Olykor viszont igazán ki is használták már az SD-korszakban is a szélesképernyőket, így volt olyan stuff, ahol valóban szélesebb kameranézetet láthattunk, tehát valós 16:9-et.

Azt azonban érdemes figyelembe venni, hogy amíg a mai HD-formátumok, mint a 720p, 1080i, vagy 1080p már valós 16:9-es videojelek, addig az SD-formátumok (azaz az akkoriban uralkodó PAL és NTSC) még 4:3-as arányúak voltak. Éppen ezért a 16:9-es képek amorf, afféle oldalról összenyomott formában lettek továbbítva a televízió felé, és általában el volt bennük rejtve egy speciális jel, melyről a készülék „tudta" automatikusan, hogy a forrás „szélesvásznú". Minden valamirevaló 16:9-es DVD-filmet ún. anamorfikus, tehát oldalról összenyomott formában tároltak, így ki tudták használni a PAL formátum teljes 576 sorát. Amikor ún. „letterbox" formában tároltak egy filmet, akkor rengeteg fölös fekete sort tárolt a lemez, ahogy az az illusztráción is látszik, és 25%-al gyengébb volt a képminőség, ráadásul felirat esetén értelemszerűen be sem lehetett zoomolni a filmet 16:9-esre, mert levágta azt. A „letterbox" a sokszor olcsóbb DVD-mellékletek, vagy egyéb egyszerűbb kiadványok esetében fordult elő, de említhetném a Mélység titkát, vagy a Titanic korai (csak feliratos) kiadását is, ahol az extra THX-minősítést a fenti okok miatt úgymond „a hajunkra kenhettük" (utóbbi 2006-ban újra ki lett adva, szinkronnal, anamorfikus változatban).

(Megjegyzés: A 16:9-es PAL síkképcsöves televíziók 1024x576-os felbontással bírtak, kivéve akkor, ha különböző képjavító technológiák miatt további sorokat és oszlopokat biztosítottak, ez azonban korántsem összekeverendő a HD-val. Habár maximum 720x576-os formátumú PAL jeleket kellett széthúzniuk, azért volt szükség 1024 oszlopra, mert amennyiben a 4:3-as képeket változatlan arányban akartuk megnézni, ott is maradéktalanul vissza kellett tudni adni mind a 720 oszlopot. Továbbá így (pl. 16:9-es DVD-filmeknél) a készülék rendelkezésére állt 304 extra oszlop a különböző képjavító technológiák számára.)

Folytatása következik…


Letterbox tárolási mód, ami nem szerencsés, mert a fekete szegélyek miatt a PAL formátum 576 sorából csak 75% hasznos. Láthatóan veszít a film a minőségéből, ráadásul felirat esetén be sem zoomolható.


92 centis, 16:9-es síkképernyős televízió 2004-ből (Panasonic TX-36PL35P, 2004-ből)

Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

Smash 'n' Survive

Sony Entertainment Network — Picachu

Mit is írhatnék? Kezdjük a negatívumokkal, talán úgy korrektebb képet festek le számodra a játékról. A grafika, az valami borzalmas. De komolyan mondom! Ilyen csúnya játékkal én még nem találkoztam PS3-on, de még PS2-őn se számítana valami szépnek. Azon gondolkoztam, hogy így 2012-ben milyen szempontból mondhatnánk erre a játékra, hogy igen, ez komoly kis stuff? Hosszas elmélkedés után arra jutottam, hogy talán egy tejes doboz oldalán mutatna a legjobban ez a game. Mondanánk is, hogy „apám, ez mekkora, figyelitek, rajta van a tejes dobozon", de a kezdeti lelkesedés csak addig tartana, amíg bele nem rakjuk a tejet a kosarunkba. Nagyon fontos, hogy ne próbáljátok ki ezt a játékot, ne adjatok érte pénzt, hagyatkozzatok a szavaimra, és higgyétek el, hogy tényleg csúnyácska programról van szó.

Ugye ott van még a játékmenet, ami körülbelül annyira színvonalas, mint egy döglött verébbel sakkozni. Alaptörténet nem nagyon van, helyette kapunk körülbelül ötféle módot a meglehetősen kicsi, csúnya pályákon, ahol az a lényeg, hogy zúzzuk le az ellenfél csúnya autóit. Járműveinkre olykor fel van szerelve kapa, lángszóró, hanglokátor (WTF???), fűrész, de mindegy is, mert az összes ugyanazt a hatást váltja ki, nem számít, hogy milyen fegyvered van. Szimuláció nulla, mondjuk nem is vártam tőle semmit. Élethű törések nulla, ezek az autónak látszó, ismételten csúnya tárgyak nem nagyon törnek, csak a vége felé felrobbannak. Egyes pályák olyan sötétek, hogy nem nagyon lehet látni semmit, mert ugye lámpa az nincs a kocsikon, arra már nem volt pénz. Még a trófeáknak sincs avatarjuk, tényleg nem nagyon öltek bele semmit. Nem is értem, hogyan engedhették a Sonynál, hogy ez felkerüljön a PS Store-ra, mert ez annyira rossz, hogy még az ő hírnevüknek is árt. Még hosszú-hosszú sorokon keresztül taglalhatnám a játék hiányosságait, de ettől most eltekintenék.
Jöjjön a pozitívum. Vége a bemutatónak!









Worms Ultimate Mayhem

Sony Entertainment Network — XBOX LIVE arcade — Picachu

Kedvenc kukacaink múlt hónapban golfoztak a magazin hasábjain, most visszatértek a rendes szakmájukhoz, a gyilkoláshoz. Persze nem a hagyományos formában, hanem immár színes, szagos, pompázatos 3 dimenzióban, hölgyek, urak. A játékot magát nem kell senkinek jellemeznem, hiszen ikonikus gilisztákról van szó a videojáték-történelemben. Inkább a kezelhetőség az érdekes, hogy nem megy-e ez az újítás egyáltalán a játékélmény rovására?

Kérem szépen, nem! Eleinte féltem tőle, hogy nehéz lesz lavírozni a gyűrűs férgekkel két vasgerenda között, de meglepő módon elég pontos a játék, köszönhetően az egészen jól megoldott kameraállásnak. A grafika szerintem egészen pofásra sikeredett, bár ez szubjektív. A tartalmat illetően sem lehet panasz a programra, hiszen kapott egy 25 pályás sztori módot, amelyben dióhéjban a kukac-akadémia új diákjaiként professzorunkkal egy időgépben a különböző világokba utazgatunk, nem kevés vicces szituációt hozva ezzel. Ha ezt kivégeztük, ott van még egy kampány mód, ahol a híres normandiai partraszállástól kezdve, az égig érő paszuly meséjén át, még egy kísértethistóriába is belecsúszhatunk. A korábbi részekből ismert challenge mód végigjátszására is van lehetőség, amit követ egy egyszerű quick match, és a multiplayer szekció, amiben egymás kukacaival játszhatunk. Lehetőségünk van még teljesen testre szabni a tápláléklánc alsóházában jelen lévő barátainkat, különböző kellékeket aggathatunk rájuk, melyeket a küldetésekért kapott érmékből vásárolhatunk.
Véleményem szerint ez a játék nagyon megéri az árát (főleg, hogy azt mostanában csökkentették a Store-on), hisz vicces, tartalmas, képes kikapcsolódást nyújtani. Mi kell még?









Escape Plan

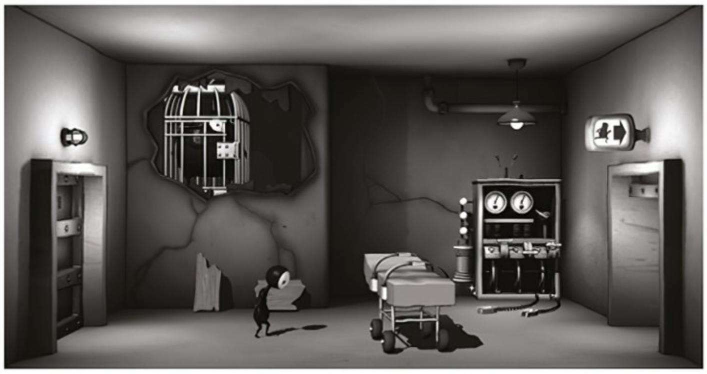
Sony Entertainment Network

Picachu

Sokan úgy vélik, hogy ez a program a PlayStation Vita legeredetibb, legérdekesebb, legnagyobb várokozással övezett nyitójátéka. Vajon tényleg az? A Fun Bits Interactive stúdió által jegyzett Fat Princess már sejteti, hogy ez nem lehet olyan rossz, de ahogy bekapcsoljuk a gépet, minden negatív előérzetünk szertefoszlik!
Ismerd meg Lilt és Laargot, akiket az éles elméjű, ámde annál gonoszabb Bakuki tart fogságban. Meg kell szökni, nincs mese. Négy nagyobb helyszín 78 pályáján kell átszenvedni magunkat a végső sikerhez.

A program műfaját tekintve puzzle játékról van szó, így minden pályán logikával kombinált ügyességi feladatokkal tudunk eljutni A-ból B-be. A Vita hagyományos gombjait egyáltalán nem használhatjuk. Marad a SIXAXIS/érintőképernyő kombó. Ennél a játéknál ez egyáltalán nem zavaró, sőt véleményem szerint az egyetlen lehetséges jó alternatíva. Az egyik szobában a kicsi Lillel kávét kell itatnunk, hogy aztán a két ujjunkkal közrefogva szuperszonikus sebességgel galoppoljunk át a pálya másik végére, még mielőtt a talaj, mint olyan, megszűnik létezni a lábunk alatt.

Máshol a pufi Laargot irányítva kell egy buborékba bezárva lavírozni a tüskés falak között, nehogy kipukkadjunk… hiszen, ha nem sikerül eljutnunk a pálya végére, akkor bizony meghalunk. És ez elég sokszor be fog következni a játék során. A legkülönfélébb módon szétlapulunk, lezuhanunk, megráz az áram, bedarál a propeller stb. A fekete humortól így nem mentes a game, melyhez nagyon jól passzol a grafikai megvalósítás is. Nem tudom máshogy leírni neked: gyönyörű! Nagyon eltalálták a készítők ezt a fekete-fehér, kicsit Tim Burtonös feelinget adó világot. Ehhez a különböző klasszikus zenei aláfestésekkel kapjuk meg a tökéletes összképet.
Ha mindezekhez hozzávesszük a jelenleg 3.000 Ft-os árat, ami a Store-on belül nem számít vészesnek, akkor az előző számban, Martin Golden Abyss cikkében megírt utolsó mondatot kapjuk.
Kötelező Vétel!









MotorStorm RC

Sony Entertainment Network

Picachu

A MotorStorm-sorozat a PlayStation 3 2007-es debütje óta csaknem minden évben képviseltette magát egy-egy újabb példánnyal. Jártunk kihalt sivatagokban, trópusi környezetben, a sarkvidékek zord világában, legutóbb pedig egy poszt-apokaliptikus világból jelentkezett az autós őrület. 2012, március: a MotorCtorm RC premierje egyszerre két platformon! A szoftver képviselteti magát a nagygépen és kistestvérén, a vadonatúj PS Vitán is. Körülbelül 0%-os az eltérés a két verzió között, így teljesen mindegy, melyik mellett rakod le a voksodat, hiszen egy áráért megkapod azokat mind a két gépre.
A kis Vitán kezdtem el a nyüstölést, ami bevallom, a kezdetekben egy kicsit negatív képet adott nekem. A pálya közepén egy kis pontban mozog valami, amiről később kiderül, hogy az általunk vezérelt távirányítós autóról van szó. Rögtön felkínáltatik számunkra egy kis oktató mód, ahol a kezelés lesz terítéken. Mit ne mondjak… fura. Kell egy kis idő hozzá, amíg megszokjuk, ami néhányaknak nem kevés bosszúságot okozhat majd.
Viszont egy idő után, ha ráérzel, hogy a kezelés eltér a normális autós stuffokétól, és a jármű is hangyaszem a képernyőn, elkezded élvezni a játékot. A helyszínek a korábbi részek világaiból kerültek ki. Relatíve rövid, könnyen memorizálható körpályákon kell végigmennünk minél gyorsabban/első helyen/adott számú versenytársat megelőzve, viszont a kihívás nem merül ki ennyiben. Az RC mutatja a játékkal foglalkozó barátod köridejét, de még az útvonalát is a versenyeken, így ha már teljesítettél egy pályát, akarva-akaratlanul is ott maradsz, hogy megpróbáld földbe döngölni a kollega idejét, amit aztán akár a Facebookra is kiposztolhatsz.
Nem tökéletes játék a Vitás MotorStorm, korántsem, de ár/érték arányban nagyon rendben van, valamint megkövetel a futamoknál egy csipetnyi versenyszellemet is, ezzel kerekké téve az egészet.









Alan Wake's American Nightmare

Böjtös Gábor

Alan sajátos világának és kalandjainak rajongói egész szépen el vannak látva, elvégre az eredeti dobozos játék a megjelenését követően két DLC-t is kapott, plusz miközben nagy a várakozás egy második epizódot illetően, a Live Party keretein belül elérkezett az American Nightmare megjelenési ideje is, amely egy teljesen különálló letölthető program, avagy az eredeti korongot sem kell birtokolni a futtatásához.

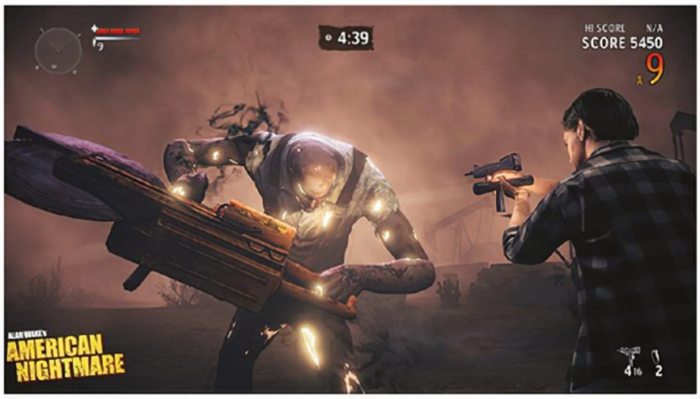
Bár a történeti átfedés némiképpen hiányos, az alapok már ismerősek: Alan folyamatosan küzd a sötétséggel, illetve az attól megszállt „takenekkel", amik teljesen levedlették emberi álcájukat, hogy valami igazán gonosszá alakuljanak át. A megszállt emberek először fénnyel sebezhetőek (nem mindegyik), majd lőfegyverekkel, illetve fényrobbanást előidézve még az utóbbiakra sem lesz szükségünk.

Az AN amúgy más módon közelíti meg a témát, mint az alapjáték: szabadabban mozoghatunk (ezzel visszakanyarodva az eredeti koncepcióhoz), ellenben több akcióban lesz részünk, ami néhány játékost elidegeníthet a beszerzéstől, de ne felejtsük el a hangulatot, ami ezúttal is ütős. Ráadásul a cselekmény, valamint az akció is remekül működik, ezért az AN nem okozott csalódást (illetve de, ám erről később).

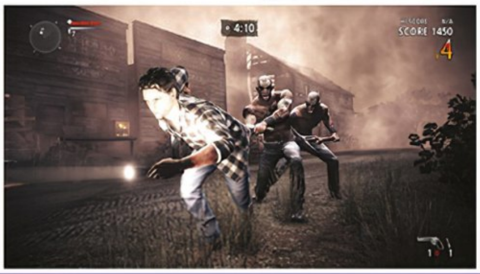
Ez az Alan Wake azért kicsit más hozzáállással bír, mint az eredeti játék, így senki se lepődjön meg, ha erősen B-filmes, grindhouse-os stílusjegyekkel találkozik, miközben Mr. Scratch ropja önfeledt táncát egy eltört nyakú, vagy éppen összeszabdalt hulla felett.

A grafika szemet gyönyörködtető, a kampány kábé négy óra játékélményt biztosít, amihez hozzátartozik a további pluszt adó horda… akarom mondani, arcade mód. Üröm az örömben, hogy a négy óra három pályával van kiöltve, amelyekre többször is vissza kell térnünk egy ZS-kategóriás csavarnak köszönhetően, minimális változtatással, de ezen kívül nem sok negatívumot tudnék felhozni.

A játék 1200 pontért úgy ajánlott, ahogy van, jó szórakozást hozzá.











Böjtös Gábor

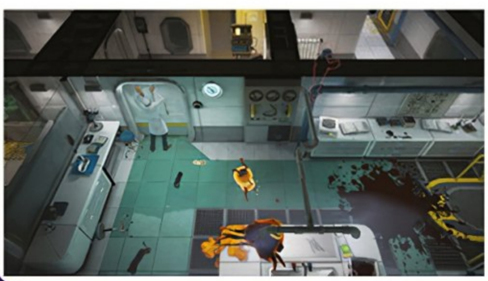
Szintén az idei House Party része a Warp, ami egy nagyon aranyos és szórakoztató logikai-ügyességi játék az EA háza tájáról. Főhőse egy részben átlátszó lény, ami különleges képességekkel bír, ami azt jelenti, hogy teleportálni tud két egymáshoz közeli pont között, valamint üres dobozokba és konténerekbe, mechanikus fegyverekbe is belehoppanálhat, már az élő emberek mellett, akiket és amiket ezzel a módszerrel fel is tud robbantani.

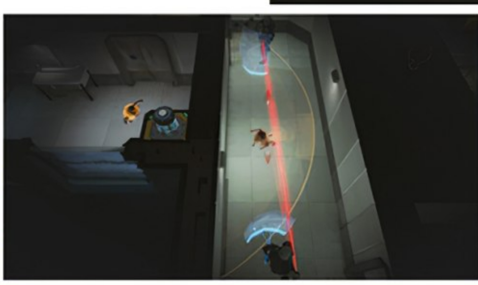
Kicsit furán áll az amúgy tündibündi hősünknek, ahogy áldozatát otthagyva húscafatoktól, vérözöntől beterítve indul tovább a kijáratot keresve, de talán ez az erős kontraszt is hozzájárul a remek hangulathoz, ami a játékra jellemző.

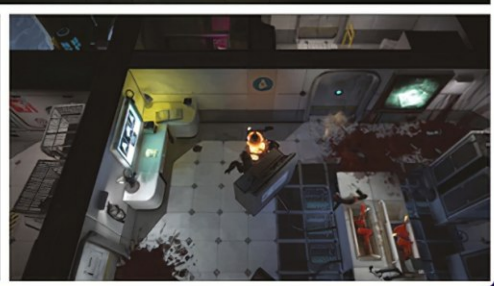
A lény imádnivaló, a pályák remek kialakítással rendelkeznek, és bár összességében a Warp nem mondható kellően változatosnak, mégis elegendő ideig leköti a vásárlókat. Lézeres célzó rendszerrel ellátott gépfegyverek, alaposan beöltöztetett katonák, menekülő dokik, fedezéket adó tárgyak, illetve logikát is igénylő bonusz pályák várnak az ügyességi programok kedvelőire. Hősünket fejleszthetjük is, így képességei erősebbek lesznek, vagy éppen újabbakra is szert tehetünk (helycsere a kiszemelt célponttal), ám senki ne várjon RPG-jellegű fejlődési rendszert, elvégre a Warp nagyon egyszerű kis játék, ami a teljes összképre is értendő. A pályák meglehetősen egyformák, egyfajta stílust képviselnek, és hatalmas bossharcokról se álmodozzatok, elvégre a főellenfelek a korábban taglalt emberi tényezőkhöz hasonlatosak, csak éppen valamiféle különleges képességgel vannak felruházva egy-egy ruhának, vagy fegyvernek köszönhetően.

Az előbb leírtakkal nem a Warpot szeretném lehúzni, hiszen tényleg szórakoztató darabbal állunk szemben, ám tény az is, hogy nem kifejezetten must have címről van szó, inkább csak egy könnyed kis kikapcsolódásról, amely a 800-as pontha-tárba tökéletesen beleillik, és egyszeri élvezetnek is megfelelő, pláne úgy, hogy a műfaj szerelmesei nincsenek maximálisan elkényeztetve a kurrensgen gépeken. Töltsd le a trialt, és majd eldöntöd, mennyire kell ez neked. Nekem bejött.










MÁR CSAK EGY UGRÁS A
TAVASZICON!
A tavasz legnagyobb animés és gémer rendezvénye
ÁPRILIS 14-15. HUNGEXPO
BŐSÉGES MEGSZOKOTT ÉS ÚJ PROGRAM VÁR:
Cosplay + DDR
Karaoke + AMV
Konzol és PC játékok
Kultúr korner
Előadások + vetítések
Versenyek
Programok, infók, jegyelővétel: mondocon.hu
+ TAVASZI ÚJ MEGJELENÉSEK!
MANGAFAN
MONDO
cosplay.hu
Minden ami cosplay
MONDO CON
MONDOCON.HU
ANIMAX

Pulled Apart By Horses – Tough Love

(Transgressive Records)

A leeds-i illetőségű Pulled Apart By Horses háromévnyi szöszölés után, 2010-ben hozakodott elő első, cím nélküli LP-jével, és az indie/grunge/hardcore/punk elemeket tehetségesen vegyítő bandát egységesen zabálta a rockzenei sajtó, valamint a slágerlistákról áradó manufakturált popzenéken átlátó közönség is, így nem is volt kérdéses, hogy hamarosan érkezik a folytatás, ami végül az idei év elején landolt a lemezboltokban.
A kétévnyi intenzív turnézás hallhatóan jót tett a zenekarnak, melynek tagjai immár jóval magabiztosabban bánnak hangszereikkel, és a féktelen bulizás zajos, hangos, szétesett leképezéseként funkcionáló debüthöz képest egy sokkal átgondoltabb, letisztultabb albummal hozakodtak elő. A nyitódal a szinglin is kiadott V.E.N.O.M. (úgy látszik, mostanában trend lett a hardcore-ral kacérkodó bandáknál az idióta címekkel való zsonglőrködés, lásd még: Enter Shikari – Sssnakepit), ami simán a legjobb felütés, melyet az utóbbi évben hallottam, és már az első taktusainál elkap a PABH élő fellépései által is hordozott elképesztő méretű energia, amit most sikerült egyetlen számban összesűríteni. Bár elsőre minden bizonnyal keménynek fog tűnni a stílussal még csak most ismerkedők fülének, de van benne annyi popérzékenység és dallam ahhoz, hogy akár az indie-arcok is értékelni tudják. A tempó a továbbiakban sem lassul le lényegesen, viszont kellemes csalódásként kiderül, hogy nem csak üres marketingszöveg volt, amikor a srácok arról beszéltek, hogy ez az album mennyivel jobban kidolgozott, mint elődje. Amellett, hogy a lemez hangzása jóval kellemesebb a fülnek, a számok is változatosabb spektrumon mozognak, mint az elöd esetében. A metálos húzások mellett az Epic Myth (melyet állítólag a Dario Argento-féle Sóhajok ihletett) leginkább a Queens of the Stone Age-re hajaz, a Degeneration Game egy jól álcázott indie sláger, míg a két percet sem elérő Some Others a pörgős punk taktusaival próbált meg levenni a lábamról, sikerrel.



A Tough Love vitán felül az év eddigi legkellemesebb meglepetése, ami azon gitárzenét kedvelők számára is kötelező program, akikben a debüt kidolgozatlanabb hanghullámai nem hagytak maguk után kitölthetetlen űrt.

Pulled Apart By Horses – Tough Love
(Transgressive Records)

Lopott Idő

(In Time)

A sci-fi műfaja a gyöngyvásznon való első megjelenése óta folyamatosan változik, fejlődik, és idomul az éppen aktuális trendekhez: hol vannak már azok az idők, amikor a szó hallatán mindenkinek a Star Wars, vagy az Enterprise űrhajó jutott volna eszébe? 2012-re a műfaj határai kitolódtak, és éppúgy megfér benne a gyerekfilm (Super 8), mint az akciómaraton (A Föld inváziója – Csata: Los Angeles), vagy éppen az egzisztencialista kamaradráma (Hold). Ebben a hónapban két friss házimozis megjelenésen keresztül ünnepeljük a zsáner sokszínűségét, melyek témája/stílusa/mondanivalója nem is lehetne eltérőbb, mégis összeköti őket az, ahogy más műfajokba szitázzák bele a tudományos fantasztikum elemeit.
A duó közönségbarátabb fele a Lopott idő címre hallgat, mely produkció rendezői székében az az Andrew Niccol ült, aki a Gattacával már bebizonyította, hogy halomnyi pénz és látványeffektek nélkül is lehet remek scifit készíteni. Az ott taglalt, csupa tökéletes, génmanipulált egyedből álló társadalom akár előképéül is szolgálhat a most bemutatott, nem túl távoli jövőben játszódó utópiának, melyben a lakosok már nem csak alanyi jogon mentesek mindenféle genetikai defekttől, de ráadásként az öregedésük is megáll 25 éves korukban, a plasztikai sebészek legnagyobb bánatára. Az örök fiatalság egyetlen buktatója, hogy a negyed század betöltése után mindenki csupán egyetlen évig élhet tovább, mely időmennyiség látástól vakulásig tartó robotolással tolható ki. Ebben a szép új világban az idő veszi át a pénz szerepét, ahol egy kávé 4 perccel, míg egy luxusautó 56 évvel rövidíti meg az életünket. Hogy kinek mennyi ideje van hátra, könnyen ellenőrizhető a bőre alá beépített, folyamatosan visszafelé ketyegő neonórán, mely ha eléri a nullát, az megpecsételi viselője sorsát. A gettó közepén élő Will Sallas nap mint nap kénytelen a halál szemébe nézni, amíg egy az öröklétbe beleunt időmilliomos rá nem hagy 100 évet, mielőtt önként lenullázza magát. Will végre belekóstolhat a gazdagok életébe, de az öngyilkosság ügyében nyomozó rendőrosztag keresztülhúzza a számításait...
Niccols a dizájn terén csillagos ötöst érdemel: a testbe épített mátrix-zölden világító high tech digitális óra, és a lepukkant külváros kontrasztja remekül működik. A percről percre élő átlagemberek világában minden sietős mozdulatnak megvan a maga szerepe, az unatkozás pedig csupán a gazdagok passziója (ahogy az egyik szereplő konkrétan meg is fogalmazza, Will azért lóg ki a luxusnegyedből, mert „mindent túl gyorsan csinál" – „azért nem mindent...", jön a pikírt válasz), ezért is különösen fájó, hogy nem sikerült igazán ütős sztorit pakolni a többre érdemes alapra. A szimpla menekülésből hamarosan Robin Hood/Bonnie & Clyde szintre magasztosodó sztori bántóan klisés, és görcsösen próbál rímelni a valóságban zajló problémára, pedig Justin Timberlake és Amanda Seyfried meglepően ütős páros: szépek, jópofák, és kellően szerelmesen tudnak egymásra nézni. Cillian Murphy megszállott rendőrje már nem járt ilyen jól, a karakter egyszerűen üvölt egy jól kidolgozott háttértörténetért, de néhány semmitmondó párbeszédnél mégsem jut számára több. Sajnos az egész film egy kisebb fajta elpuskázott lehetőség, de a karizmatikus főszereplőknek, és a megkapó világnak hála még jelenlegi formájában is kellően szórakoztató ahhoz, hogy értékes időnkből (LOL) rászánjunk másfél órányit a megtekintésére.





Lopott Idő (In Time)	**Műfaj:** Sci-fi/Akció **Rendező:** Marcus Nispel	**Szereplők:** Justin Timberlake, Amanda Seyfried, Cillian Murphy	**Blu-ray forgalmazó:** InterCom

Felettünk a Föld

(Another Earth)

A Lopott idő színészeivel szemben a Felettünk a Föld szereplőgárdájának rengeteg perce/órája/napja/éve van elgondolkozni az életük során elkövetett ballépéseken, különösen igaz ez Rhodara, aki a csillagászati egyetemre való sikeres felvételijét nagyobb mennyiségű alkohollal ünnepli meg, majd hazafelé vezetve az autórádió debil műsorvezetőjének engedelmeskedve szemeit a tudósok által frissen felfedezett bolygóra veti. Ezzel az egyszerű fejmozdulattal gondtalan diákéveinek és két másik ember életének vet rövid úton véget, amikor figyelmetlensége miatt frontálisan ütközik egy családi autóval. A balesetben a kisgyerek és anyja rögvest szörnyethal, míg a John, a családfő hosszú évekre kómába esik. Rhoda a börtönbüntetés leteltével nem találja a helyét a világban, és a bűntudattól hajtva úgy dönt, elmegy bocsánatot kérni a depresszió legmélyebb bugyraiban időző Johnhoz, miközben az emberiség harminchat fokos lázban ég, mert rohamléptekkel közelít a kapcsolatfelvétel napja a bolygóval, mely a tudósok feltételezése szerint pontos tükörképe a Földnek...

A Sundance fesztiválon körülrajongott alkotás keserű pirulát jelenthet mindazok számra, akik a szinopszis alapján látványos akciókra számítanak, és a saját prekoncepcióik által félrevezetettek nem is járnak messze az igazságtól, hiszen a hasonló témájú filmek cirka 99%-a a második Föld megjelenésének következményeit a lakosságon kitörő pánikrohamokkal, a tévében beszédet adó amerikai elnökkel, és a fenyegetettség érzetének plasztikus ábrázolásával mutatná be. Mike Cahill azonban rafinált módon ezt a megmagyarázhatatlan jelenséget egy gigantikus „mi lett volna ha" metaforaként használja fel, és hatását a teljes népesség helyett csupán két ember életére vetíti rá. Vajon a bolygó tényleg a miénk tükörképe, és ha igen, lehetséges, hogy a megjelenése pillanatában kettétört a valóság, és a baleset meg sem történt odaát? Rhodának lehet jövője a másik Földön? Ha eljut oda, azzal maga mögött hagyhatja az önmardosással vegyes bűntudatot? Egyáltalán ez az „eredeti" Föld, vagy mi magunk vagyunk pontos leképezései egy másik égitest lakosainak? Ezen kérdések közül egészen pontosan egyre sem kapunk választ a film megtekintése után, Cahill ugyanis nem szolgál egyértelmű válaszokkal, hanem inkább a néző kezébe adja az alkotás értelmezésének kulcsait. Emiatt valószínűleg nem lesz két ember, akiben pontosan ugyanúgy csapódnának le az események, de akárhogy is rakjuk össze a kozmikus puzzle-t, Brit Marling magával ragadó alakítása csak egyféleképpen értelmezhető: zseniálisként. Minimálisan előadott gesztusai, és szomorú, megtört tekintete akkor is elvinné a hátán a cuccot, ha az nem tartalmazna megkapóan fényképezett jeleneteket az égen lebegő másik Földről, és magával ragadó ambient soundtracket. A kissé félreérthető módon marketingelt Felettünk a Föld bár valószínűleg erősen meg fogja osztani a megtekintése mellett döntő közönséget, de mindenképpen érdemes türelmesnek lenni vele, mert a lassan csorgó tempó alatt a tavalyi év legjobb alkotása (és egy izgalmas stíluskísérlet) lapul.





Felettünk a Föld (Another Earth) | **Műfaj:** Sci-fi/Dráma **Rendező:** Mike Cahill | **Szereplők:** Brit Marling, William Mapother, Jordan Baker | **DVD forgalmazó:** InterCom

Christopher Golden – Uncharted: A negyedik labirintus

(Fumax)

Nincs új a nap alatt. Nyilván mindenki ismeri a mondást, mely a mai világunk által kitermelt szellemi termékek cirka 99%-ára ráhúzható, így egyáltalán nem lepődtem meg, amikor az Uncharted: A negyedik labirintus olvasása közben a harmincas-negyvenes évek klasszikus screwball komédiái jutottak eszembe. Ezek olyan speckó vígjátékok voltak, melyekben a főszereplő férfi-nő páros tagjai általában meglehetős ellenszenvvel viseltettek egymás iránt, és mindent megtettek a másik elidegenítésére, csak hogy a sztori végén egymás karjaiba omolhassanak, mindeközben pedig kizárólag utánozhatatlanul szellemesre hangolt, pattogós párbeszédekkel kommunikáltak egymással.

Jelen kritikánk alanya némileg kilóg ebből a képből, hiszen a történet középpontjában nem a szerelem áll, viszont mindenki kedvenc kincskeresője, Nathan Drake úgy eregeti az ironikus beszólásokat (és gondolatokat), mint Arnie fegyverarzenálja a golyókat a Kommandó c. alapvetésben. Nate mellett természetesen feltűnik örökös segítőtársa Sully, és egy Jada nevű lány is, akinek régészettel foglalkozó apját rejtélyes körülmények között meggyilkolják. Hogy kiderítsék, a férfinak miért kellett meghalnia, a triónak természetesen világraszóló kalandra kell indulnia (micsoda pech, hogy az efféle rejtélyek megoldásához sosem elég feltúrni egy kertvárosi ház tornácát...), ami során Egyiptom mellett Görögországot is útba ejtik. A kellemesen régimódi hangulatú regény bár nem képes felvenni a versenyt a Naughty Dog-féle karakterábrázolás, és a filmszerű szituációk tökélyre fejlesztett kombinációjával, de van annyira izgalmas, hogy akár még Indiana Jones is elégedetten csettintsen az ostorával az elolvasása után (különösen a cselekményt abszurditásba hajszoló Kristálykoponya... fényében). Külön kiemelném Bayer Antal fordítását, aminek nyelvezete tökéletesen igazodik az alapanyaghoz, ezzel növelve az olvasó beleélési faktorát. Az U:ANL egy könnyed, jópofa, humoros ponyva, ami nem akar többnek látszani, mint ami, ráadásul a könyv oldalainak lapozása pont annyira interaktív tevékenység, mintha valamelyik epizóddal játszanánk, így a cuccot csak ajánlani tudom minden lelkes kalandornak, aki a felfedezetlen területek meghódítását tűzte ki célul maga elé.



Christopher Golden – Uncharted: A negyedik labirintus
(Fumax)

Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

Nem vagyok robot!

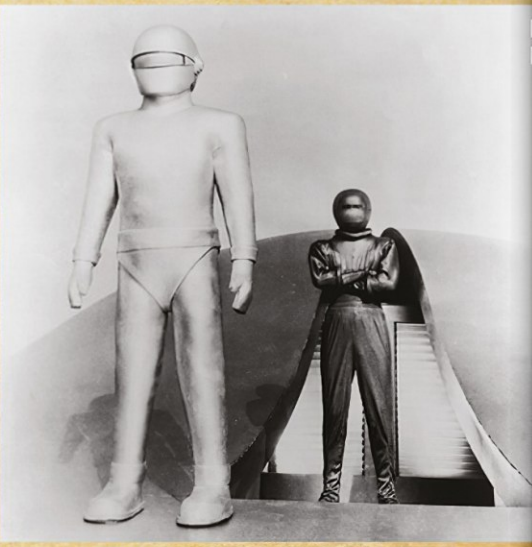
(Tudom, hogy annak látszom…)

A tudományos-fantasztikus filmtörténelem kezdeti időszakában, nagyjából onnantól datálva, amikor Fritz Lang híres női robotja életre kelt a Metropolis (1927) című klasszikus filmben, a mesterséges identitások, egyszerűbben szólva robotok folyamatosan és markánsan jelen vannak a sci-fi zsánerben. Az évek múlásával persze folyamatosan alakult az emberekben jelen levő tipizálható kép a robotokról: az 1951-es A nap, amikor megállt a Föld, vagy az 1956-os Tiltott bolygó még teljesen más képet festett a gépemberekről a maga merev „gőzgépével", mint mondjuk az 1994-es Gyilkológép, melyben már egy emberszabású, de egy nagymacska flexibilitásával felszerelt terminátor szedte áldozatait az izzadtan géppuskázó humán szereplők között (utóbbiból bejelentették akkoriban a játékváltozatot is – szerintem sosem készült el). A jelenben pedig már ismét más robotkép van köztudatban: Will Smith egészen emberszerű, de arctalan, mesterséges lények lévén nem a legjobb szóval élve asszexuális identitásokkal került összetűzésbe a 2004-es Én, a robot című moziban – mely dizájn egyébként pont előkerül a magazinunk e számában tesztelt Binary Domain nevű SEGA motyóban is, némi Ghost in the Shell beütéssel színezve. Most konkrétan eszembe jutott még a 2011-es Hugh Jackman-féle Vasököl is, de ott meg annyira erős a videojátékos áthallás, hogy az túl evidens átkötés lenne a következő bekezdéshez…

A robotokat a videojáték ipar is szerette, sőt szereti most is – bár a trendek alakulásához mérten az értelmes gépek szerepeltetése is időnként előtérben van, máskor meg háttérbe szorul. Főhősként egyébként elenyésző számban tűnnek fel robotok a videojátékokban, inkább a kísérő karakterek és ellenfelek között gyakoriak. Lehet mondani, hogy most volt pár év, amikor inkább a humanoid, vagy -szerű fantázialények voltak porondon (az ellenség soraiban), viszont most talán újra divatba jönnek. Gondolj csak az újraálmodott DmC csillogó ellenfeleire, vagy akár a Metal Gear Rising: Revengeance főhősére, Raidenre, aki az eddigi gameplay bemutatók alapján mintha majdnem teljesen elveszette volna lényének azt az emberi részét, amit a zseniális és utánozhatatlan MGS4 végén visszakapott.

A főszerkesztő kiadta a feladatot: gondolkozzak el azon, milyen érdekes robotos játékokra emlékszem a régebbi generációkból…

Hadd lőjem el ezredszerre ugyanazt a poént: az Epyx 1984-ben Commodore 64-re megjelent Impossible Missionjét, mely számomra minden idők egyik legkedvesebb játéka. A cuccról sokszor, sok felületen beszéltem már, de talán azt még nem ismertem be soha, hogy nekem ebben a sztoriban egyáltalán nem a szépen futó főhős volt a kedvencem, hanem a kis színes robotok. Emlékszem, amikor kipróbáltam az első PC-s C64-emulátort, az volt a legelső dolgom, hogy screenshotot loptam az IM-ből egy robotról, ami pontosan oldalnézetben áll, és tökéletesen látszik. Ezt még talán egy régi 576 Konzolban el is lőttem, annyira szerettem ezeket a kis tündéri robotokat. Bár halálosan idegesített minden egyes elvesztett tíz perc, amit miattuk buktam a játékban, mégis imádtam belépni egy-egy új szobába, és azon izgulni, hogy mit ad be a gép. Falba lövőst? Odaszaladóst? Bambát? Mert igen, ebben a '84-es kis nyomi programban saját személyiségük volt a pixelrobotoknak, ami addig soha nem derült ki, míg meg nem indultál a szobában a rejtett kódok keresé-

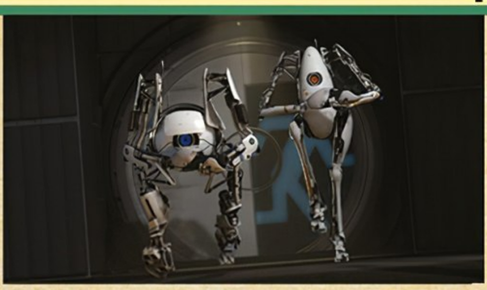














sére. Egyszerűen talán már soha nem megy ki a fejemből az a jellegzetes hang, ahogy a folyosók síri csendjéből belépek egy irodába, és már bugyognak is azok a kis szemetek, és nyomják a kis hülye lézerüket. Sosem felejtem el, hogy volt köztük egy okos fajta, amelyik ilyen komótosan gurult előre, néha hátranézett, és ha meglátott, villámgyorsan odasiklott, aztán vagy lézer azonnal, vagy csak elállta az utat.

Ők voltak az én legkedvesebb gonosz robotjaim!

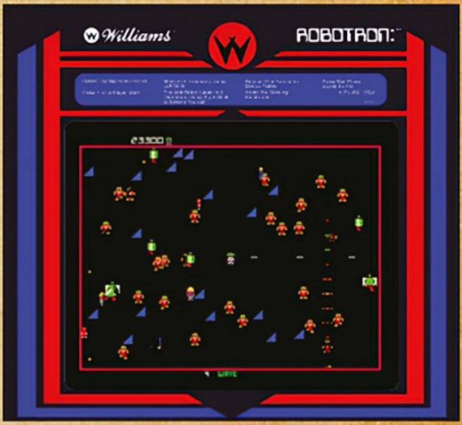
A következő három robot, aki (ami?) egyből eszembe jutott, tulajdonképpen nem is klasszikus értelemben vett robot, hanem inkább kiborg, a döntően húsban és csontban gazdag környezet azonban, ahol feltűntek, számomra echte robottá tette őket: ők a fémes Smoke, Cyrax és Sektor, akik az 1993-as Mortal Kombat II-ben, és az 1995-ös Mortal Kombat 3-ban debütáltak. Vicces, de ezek a gépemberek azért maradtak meg bennem annyira híres robotként, mert számomra a Mortal-széria humán figurái valahogy sosem tudtak igazán szimpatikussá válni, így emlékszem, menyire örültem ennek az új, gépies karakterformának. Sosem voltam velük nagy ász, viszont különleges színfoltok voltak a „kigyúrt feka, meg a vinynyogó karatéka" között – ők egyszerre tudtak robotok és élőlények is lenni.

Tudom, csapongónak hat, de képzeld magad elé Smoke-ot – ha nem megy, vedd elő a Mortal Kombatot –, majd tedd át az egészet nagyonretróba. Mit kapsz? Én Mega Man karakterét! A Capcom 1987-óta futó sorozatának hőse persze szintén nem 100% robot, mint Smoke, ellenben végre főszereplő, és nem mondjuk egy likvidálandó útakadály valami marcona amerikai kommandós útjában. Mega Man nagyon szimplán kék, az '50-es évek sci-fijeit idéző külseje még a múltba mutatott, emberarca azonban a jövőbe, és ha ezt elfogadod, kicsit szabadjára engedve a fantáziád máris megkapod Raident az MGR-ből. Robotügyben viszont ennél sokkal több van a Mega Man-szériában, hisz tudvalevőleg a kék robotember ellenfelei a játékokban klasszikus, gondolkodó robotmechanikák, mindenféle méretben, melyeket egy őrült tudós, Dr. Wily szabadít a világra. Mega Man figurája nagy mértékben kötődik az ex-capcomos Keiji Inafune nevéhez, akinek egyébként az Onimusha-szériát is köszönhetjük, de dolgozott a Resident Evil 2-n, és a Dead Risingon is.

Nem tudom egyébként, mennyire nyithatom szélesre a robotos spektrumot, de a retro rovat személyes hangvétele talán megengedi, hogy legfontosabb robotos videojáték élményeim közé soroljam a Squaresoft (később Square Enix) Front Mission játékait, melyekben azok a bizonyos japán lépegetőmechák játsszák a főszerepet 1995 óta. Persze, persze, általában ül bennük ember is, de hát azért mégis ezek a 30 méteres fémmonstrumok viszik el a hátukon az akciót, nem a nyüglődés a humanoidokkal. Ugyanilyen fontosak voltak a maguk idejében a (főleg) PC-s Mechwarriorok is, amik egyfajta „nyugatiasított" Front Missionök 1989-től kezdődően…

…és aki ismer, az már sejtheti, hogy ez az egész mechás-robotos felvezetés semmi másért nem esett meg, csak hogy beszélhessek a valaha készült legtökösebb (az angol erre a badass kifejezést használja) robotjairól, a Metal Gear Solid játékok REX és RAY modelljeiről! Nekem aztán tökmindegy, ki ül éppen ezeknek a mecháknak a pilótafülkéjében, Hideo Kojima és csapata zseniálisan vitte tökélyre ezeknek az atomfegyverekkel felszerelt önjáró tankoknak a dizájnját, minden korábbi Front Mission, Gundam vagy Mechwarrior megoldást messze túlszárnyaló, egyedi módon, az 1987-es, MSX-es Metal

















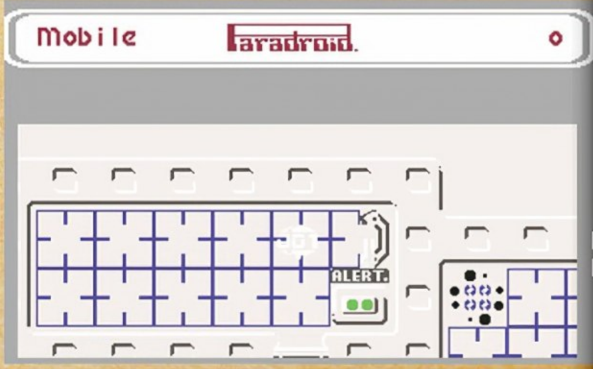


Gear megjelenése óta.
Szó volt róla, hogy bár rengeteg robotos videojáték jelent már meg, főszerepet gépemberek nem túl gyakran kaptak. Jó, nyílván vannak robotfigurás játékok, mint a retrónak egyáltalán nem mondható, 2008-as WALL-E, mely az alapjául szolgáló filmre építve robot hőst használ, vagy a 2009-es Borderlands, melyben, ha nem is klasszikus módon, azaz nem irányíthatóan, de főszereplő egy Claptrap nevű intergalaktikus ninja-orgyilkos robot. Szintén ide sorolható a Portal játékok GLaDOS nevű, női hangú robotfélesége, de ő sem az a „rendes" központi karakter.
Abszolút központi viszont az 1985-ös, legfőképpen Commodore 64-en híressé vált Paradroid főhőse, ami egy megszálló egység: feladata egy mágneses vihar után hiperaktívvá vált, hajónyi harci robot megfékezése. Ez a game, bár nagy klasszikusnak mondható, mégsem számított teljességgel sikerjátéknak, mégpedig stílusa miatt: egy felülnézetes logikai-ügyességi cuccról van szó, mely a különféle robotok irányítás alá vonásával zajlik, de inkább a logika dominál benne, mint az ügyesség. Ráadásul a program a több oldalas, írásos felvezető történet során tényleg mindenről részletesen mesél, kizárólag arról nem, pontosan hogyan zajlik a „rövidzárlatos" testátvétel. Így aztán a nyolcvanas években a szegény magyar gémerek inkább választottak egyszerűbb progikat, mint ezt a „hülyén pittyegő, de legalább érthetetlen" kis okosságot, amiben robotok ölnek robotokat.
Szintén robot (robotok, ketten játszva) állt a középpontban az 1988-as Taito arcade gép, a The Ninja Warriors történeténél is. A két android (Ninja és Kunoichi) minden élet esetén addig küzdhetett az ellenük kivonuló katonasággal, míg fémvázukról teljesen lemállott az életszerű szövet.
A robotok tehát kvázi kedvelt összetevőként tűnnek fel időről időre a videojátékokban, de egyértelműen nem sikerült nekik az, amire eredetileg szánták őket, azaz míg a kutyából az ember legjobb barátja lett, addig a robotokból vagy szolga, vagy inkább ágyútöltelék. Már a játéktermek hőskorában, az 1982-es Robotron: 2084-ben is százszámra amortizálták (itt nem mondjuk, hogy „gyilkolták", ugye?) őket, de szépen hullottak az 1992-es Contra 3: The Alien Wars-ban is, SNES-en. Kísérőként és mellékszereplőként viszont a kilencvenes években sok japán szerepjátékban is megjelentek: az egyik ilyen híres JRPG-robot volt pld. Robo a Chrono Triggerben.
Napjainkban azonban legtöbbször csak arra jók a robotok, hogy a playerek tömegesen pusztítsák el őket. Nyilván, ha egy játék koncepciója megengedi, sok szempontból biztonságosabb robotokat feláldozni – akármilyen poszton –, mint hús-vér lényeket. (Még készül is ilyen című játék, a Shoot Many Robots!) Egy robot sokkal nehezebben válik szerethetővé, mint bármilyen élőlény: akkor is, ha megszólalásig hasonlít egy kedves kisfiúra, és akkor is, ha hatmillió nyelven beszél, és fémes arany színben pompázik. Vajon eljön-e majd egyszer egy olyan kor, amikor ezt a játékos formában ábrázolt robotrasszizmust meg kell majd magyaráznia az emberiségnek…
…például egy robotbíróság előtt?

Martin



















T-Mobile H 3G 12:57
Üzenőfal
Infó
Fényképek
Konzol magazin
Magazin
1.710 kedveli
Liked
Állapot frissítése
Fénykép
Összes · Konzol magazin
Konzol magazin
Immár több mint 1.700-an like-oltátok a Konzol Magazin Facebook-oldalát. Köszönjük szépen a bizalmat, Istenek vagytok!



KONZOL
magazin
799 Ft
DRAGON'S DOGMA

KONZOLTÁCIÓ

Újabb hónap telt el, ám a leveleket hiába vártam, alig érkezett valami, pedig nem nagyon hiszem, hogy az utóbbi hónapok játékmegjelenései/-bejelentései mindenkit hidegen hagytak, és senkinek nem volt semmiféle élménye. Arról nem is beszélve, hogy kérdezni sem nagyon akartok a tesztelőinktől. Tudom, ott a fórum, de azért az nem ugyanaz. Ez a rovat Értetek van, és azért, hogy elmondjátok, mi fáj, mi érdekel, mi okoz örömöt stb.
Biztosan ellennénk Krisszel is, de ahhoz nem kell két oldal a magazinból, csak annyi, hogy felhívjam, és megkérdezzem, mi a helyzet. Talán emlékeztek még egy régi világ régi Csevegőjére. Izgalmas és érdekes, elmélkedő levelekkel. Olyanokat szeretnék olvasni. Vagy némi savazást a játékvilággal kapcsolatban. Még ha én elégedett is vagyok ezzel a generációval, köztetek biztosan van olyan, aki más véleményen van. Tessék elmondani. Nekünk tetszett valamelyik játék, köztetek biztosan van olyan, akinek nem. Tessék elmondani. Bejelentettek valamit, szeretnél egy adott címből egy új részt, esetleg rebootot? Tessék elmondani. Volna valami ötleted, amit még soha nem dolgoztak fel? Tessék elmondani. Nem csak nekünk, hanem a többi olvasónak is, vannak még pár ezren, akik veszik a magazint, és érdeklődve olvasnák a véleményed.
Szóval ha bármi az eszedbe jut, tessék elmondani, ezért is vagyunk itt… BG

Üdve néktek!

Nem volt könnyű megszerezni az új számot, osztálytársaim egy véletlen elejtett nagyarcúskodó megjegyzés - nekem lett a legjobb német TZ-m, két pont híján hármas - beleépítettek egy négy méteres hóbuckába, amiből egy öreg hölgy segítségével sikerült kimásznom kb. 40 perc alatt. Szegénynek fogalma sem volt, ki kapaszkodott a hajába, amikor meg szerettem volna bocsánatot kérni, elszaladt... *(Macerás életed lehet. K)* Na mindegy, majd legközelebb. ***(Egyetlen kérdésem van. Most hogy jött az utolsó számhoz a szadizásod? Az öreg hölgy volt az újságos? Aztán amikor elszaladt, kifosztottad a bódét? Vagy ott hagyta a pénztárcáját, és az abból szerzett pénzből vetted meg a magazint? Nagyon érdeklődnék a sztori teljes egésze felől, mert jelen formájában nem teljesen világos számomra. BG)*** Odaslattyogtam az újságosbódéhoz, ahol a bácsi eleinte kissé hátrahőkölt, szerintem azt hitte, én vagyok a yeti, de amikor villantottam a kétezrest, akadékoskodás nélkül kiszolgált. ***(Ahh, most már világosabb a helyzet, szóval újságos bódét biztosan nem fosztogattál. Azért a nénit sajnálom, hogy elkergetted. BG)***
Szokás szerint először csak átlapozgattam a magazint. Amin először megakadt a szemem az a konzoltáció közepére beszúrt hölgy, de néhány perces vizslatás után a körülötte lévő betűk is feltűntek. "Hoppá, hát én már rég írtam!" - gondoltam hirtelen, ezért hát úgy döntöttem, ismét küldök Nektek valamit. ***(Jogos, kicsit figyelemelterelő volt az a kép. De hogy ne zavarjon többé senkit a kis cosplay lány, gyorsan haza is vittem, innentől majd én gondoskodom róla. BG)***
Ez a néhány hónap azért maradt ki, mert semmi érdemleges nem történt velem, errefelé karácsony úgyszólván nincs, és a szilveszter is kimaradt - sikerült összeveszni haverommal. Na majd pótoljuk. ***(Életkortól függően egy kis sör, vagy egy kis üdítő, meg némi rágcsa, illetve egy átbulizott/átjátszott éjszaka, és rendben lesztek. Aztán jöhet a szilveszter pótlása is. BG)***
Hogy melyik játékot várom? Semelyiket. Mostanság nem igazán foglalkozom gameléssel, az Xbox csak porosodik. A kedvenc játékom, az Alan Wake egyszer csak felszívódott, fogalmam sincs, hol lehet. *(Öcséd/bátyád szobájában? Esetleg a zaciban? K)* ***(Ja, az tőlem is eltűnt, egy ismerős lány vitte el, de azóta nem hallottam róla. Úgy tűnik, tetszett neki. Én ezek szerint már nem annyira, ha Alan fontosabb volt. BG)*** Mikor azzal játszottam, mindig beugrott pár régi emlék egy hasonlóképp zseniális videojátékról, még minigamer koromból: köd, szürkeség, komorság. Egy kávézó. A rádió berregése, majd betör valami az ablakon... Meg kéne találni a lányomat. *(Wáhh, ez most nem kellett volna… de visszamennék most az időben Silent Hillezni. K)* ***(Nem kell ahhoz időutazás. Ellenben lehet, ma már csak az emlék szépíti meg a játékot. BG)*** Na ja, hát öt évesen nem igazán tudtam messzire jutni a Silent Hillben, most viszont már talán menne, így hát jelenleg számomra ez a leginkább kívánt játék, ha minden jól megy, hamarosan be is szerzem. Mondjuk akkor már egy PS sem ártana, de ez most mellékes. *(Szerintem megoldható PC-n is. K)* A magazinban eszközölt változások egyébként nagyon királyak, mondom ezt úgy, hogy még egy cikkbe sem olvastam bele, ennek ellenére a Digitális vércseppek rovatot már imádom. *(Pici nyalás: szerintem se rossz rovat. K)* ***(Ohh, köszönöm mindkettőtöknek. BG)***
Ezúttal ennyi voltam, picit hosszabb lett a levél, mint terveztemTovábbi jó játékot,

Dani (Soul)

(Nem baj az, inkább hosszú levél legyen, mint egy pár soros „Helló, sziasztok, mi a helyzet?". Mondanám, hogy neked is, de azt írtad, mostanában nem játszol. BG)

Másodszor ragadtam virtuális tollat, hogy levelet tudjak nektek írni. Az elsőt nem küldtem el, mert azt már jó egy fél éve írtam és már idejétmúlt lett.
A magazinról nem tudok sokat mondani, nekem tetszik és szeretem olvasgatni. Biztos nem könnyű szerkeszteni, írni egy ilyen magazint, így nem is érzem, hogy nekem kellene benneteket kioktatni, főleg, hogy én teljesen sötét vagyok ehhez. *(Teljes odaadás kell hozzá, MPetiben és Böjtiben szerencsére megvan. Rbaly-ban is megvolt. K)* ***(Nem könnyű, de minden „szenvedést" meghálál. Én úgy vagyok vele, hogy ha csak pár embernek sikerül vele örömöt okozni, akkor már megérte. De szerencsére ennél jóval többen vagytok. BG)***
Az én konzolos életem kb. 6 éve kezdődött (volt gyerek koromban c64em, de, ha nem olvasom a magazint, nem is tudom meg soha, hogy az is konzol volt (köszönöm az okosságot)), akkor vettem egy PS2-t, pontosabban 2-t (az elsővel, a Fattal átvertek, az nem jól működött), mert megjelent a 24 játék és én nagy fanja vagyok. *(DRAP JO WEPÖ, ÁLL OF JO NAÓÖ!! Jack Bauer rulez. K :)* Nem játszottam végig, mert közben ráleltem a God of war-ra és azzal játszottam inkább (ennyit a 24 fanságról). ***(A GoW anno mindent kisajtolt a gépből, igazi must have cím. BG)*** Mivel otthon nem igazán játszottam, bevittem a munkahelyemre. Na ott használva volt rendesen. Éjjel-nappal nyomtuk műszakban a Fifát és egyéb játékokat. Néha már alig vártuk, hogy mehessünk dolgozni és tovább nyomhassuk a bajnokságot. Hm…régi szép idők.:)
Azt a PS2-t el kellett adnom, mert új életet akartunk kezdeni a menyasszonyommal (már a feleségem) külföldön és kellett a pénz az induláshoz.. Az új életem, bevált (lekopogom). *(Grat az asszonyhoz. K)*
Pár hónappal a Ps2 eladása után vettem egy Xbox360-at (máig működik), már minden van hozzá ami kell, mert idegesített, hogy olvasom a magazint és nekem nincs Kinectem, meg csak 2 konroller, stb.. *(Nehogy akkor sz*rjon be, mikor már nehezen lehet szervizeltetni. K)* Most kb. 2 hónapja meg vettem egy Ps3-at is, mert hát sajnos vannak játékok, amik csak az egyikre, vagy csak a másikra jönnek ki.
És itt szeretném megköszönni Krisznek, hogy megírta az Audivizuális mámor rovatot, mert a segítségével sikerült beállítani a gépeken, hogy jó legyen a felbontás. Magamtól nem ment volna. Köszönöm. *(Ugyan már, biztos ment volna, de igazán szívesen. K)* Tegnap még az egyik haverom gépét (PS3) is beállítottam, mert ők nem tudták és 576p-ben nyomták a Skyrim-et is, ami eléggé csúnya úgy. *(Ok. Ezek szerint mégis hasznos volt a cikk… Amcsiban egy régebbi felmérés szerint a HDTV tulajok fele nem néz HD adást, mert azt sem tudja mi fán terem, hogy kell beállítani stb. Ráadásul ezen emberek fele azt hitte, HD-t néz, pusztán mert a csatornalogón szerepelt a HD jelölés. K)*
Előadtam, hogy mennyire penge vagyok ebben is.:)
Én elkezdtem nyomni az Uncharted-et, ami szép és jó játék, csak idegesítő, hogy Drake haja olyan, mint Hajdú Péteré, na meg, hogy az ellenség mindig ott van, ahová én csak keservesen jutok (f)el. *(Hát, erről inkább kérdezzük Sarka Katát. K)*
A magazinról még annyit, hogy a 3. vagy 4. számot vettem először a kezembe, azóta előfizettem és megvettem a régebbi számokat is. Sajnos kis csúszással tudom olvasni őket, mert ide kijuttatni nem egyszerű és a digitális olvasmányokat nem szeretem (ha esetleg postáznátok külföldre, szóljatok). *(Ööö, Gábor? K)* ***(Dobj egy levelet az elofizetes@konzol.eu címre, megnézzük, mit tehetünk, bár külföldre a posta iszonyat drága, arra készülj fel. BG)*** (Így fogalmam sincs, hogy van e nyeremény játék vagy, hogy mi az aktuális téma. De ha van és a levél tartalma megfelelő, akkor Én akarok nyerni, előre is köszi. Bár ennek feltétele, hogy bekerüljön a levelem a magazinba. ***(Az aktuális téma az, hogy bármi lehet a téma. Legalábbis mostanában. Persze néha vannak ötleteink, de azokra kevés levél érkezik, szóval szabad a pálya. Nyerni? Gratulálok, bekerültél. BG)***
Kívánok erőt, egészséget, türelmesebb feleségeket, barátnőket, férjeket, barátokat (számomra nagyon idegesítő, hogy idegesíti a feleségemet, hogy napi 4-5 órát játszom és ezért idegesít). *(Érthető részedről… meg persze részéről is, olykor próbáld meg belevonni egy kis játékba, ja és biztosítsd, hogy Ő az első neked. K)*
Csak így tovább, a magazin jó, kell ez nekünk. „Csak keményen!"

Minden jót.
Hej hej

Laj

(Köszönjük, neked is. Az asszony dolga meg az, hogy morogjon a videojáték miatt, ahogy mi a több órás készülődés, a műköröm, meg a csajos dolgok miatt. Úgy szép az élet, ha zajlik. BG)

Üdv Mindenkinek!

(Üdv néked is. BG)
Én 2012-ben legjobban a BioShock Infinite műremeket várom. Hogy miért? Azért, mert a BioShock 1 nyitó jelenete után hosszú percekig csodáltam a világítótornyot, majd a víz-effektet a felfelé vezető lépcsőkön, félelemmel vegyes izgatottság lett úrrá rajtam mikor beléptem a fölém magasodó ajtón, hogy aztán egy kis hezitálás után a mini tengeralattjáróval alámerüljek egy hihetetlen, magával ragadó, félelemmel, titkokkal és sorsokkal teli utópisztikus világba, aminek varázsa máig sem ereszt... *(Hát ezt full átérzem. Hasonlóképp lenyűgözött anno. Talán a Death Space világa hatott még rám így. K)* ***(Ja, a kezdet engem is lenyűgözött, de aztán valahogy nem lett a kedvencem a sorozat, főleg a második rész. Krisz, az Dead Space baszki, és az már hozzám is közelebb áll… egy igazi gyöngyszem. BG)***
A BioShock 2 igaz, hogy bőrlehúzásnak tűnhetett, de meg kell hagyni, hozta az elvárt szintet, bár meglátszott rajta, hogy nem volt benne Ken Levine keze nyoma. Viszont nagyon tetszett a "Something in the sea" időszakonként frissülő website, ahol egy későbbi szereplő viszontagságait követhettük nyomon.
Na, de levelem lényege mégis csak a BioShock Infinite, ami a soron következő IGAZI BioShock játék, hiszen



Kenék gőzerővel csiszolgatják a gyémántot, tudjuk róluk, hogy nem adnak ki sz*rt a kezeik közül, inkább eltolják a megjelenést. Valamit valamiért.
A BI-től én hasonlóan valami újat, esetleg forradalmit várok, mint a BioShock 1 esetében: járja át a játékot az egyediség, az újítás szelleme, a különleges megvalósítások és érződjön rajta a minőségi, minden részletre kiterjedő munka gyümölcse. TUDOM, hogy istenállat game lesz, nálam elsőnapos vétel és aki csak egy kicsit is oda van a BioShock világáért, annak vétek kihagyni! Akit pedig noszogatni kellene, az nyugodtan olvassa el a [reklámhelye] kedvcsináló blogjaimat a playstation.community oldalán [/reklámhelye], ha azok nem, hát semmi nem fogja meghozni a kedvet. :)

Köszöntem a megtisztelő figyelmet, így tovább a magazinnal, tetszenek az újítások! A kezdetektől és továbbra is hű olvasótok:

HUN_ter

(Részünkről a szerencse. Ez az új BioShock nem izgat, de ha egyszer kijön a From Software következő Souls-játéka, azt már egy csapatban kezdjük el, és fedezzük fel. Jó is az, amikor az ember hasonló fanatikusokkal találkozik. BG)

Sziasztok!

Azzal kezdeném, hogy most sem egyszerűbb a helyzetem mint mondjuk fél évvel ezelőtt.A tavaly ősszel megjelent gamek nagy többsége egyszerűen nekem lett kitalálva így havonta legalább 2 játékot vásárol-tam. *(Hajjaj, húzós költségvetés, de nincs mit tenni, megértelek. Esetleg, ha vársz mindre néhány hónapot/évet? Régi játék nem vén játék. K)* ***(Én igyekszem úgy megoldani az ilyen időszakokat, hogy aminek van multija, és azt szeretném is nyomni, az előbbre veszem, és ami annyira nem lényeges, vagy nem multis, és ráér, azt később bepótolom. Például odáig voltam az El Shaddai-ért, de csak most vettem meg, de megérte, mert kábé 4000 volt postával, bontatlanul. BG)*** Deus Ex,Rage,Skyrim,az új Assassin's,Uncharted 3, és nagy szerelem MGS HD collection. *(Juuuuuj! Hát igen… K)* Anyagilag erősen leterhelt de az utolsó fillért is megérte mind. Elhatároztam, hogy majd a 2012-es évben egy kicsit visszafogom magam míg helyrerázódom. De kérdem én, hogyan?
Hát persze, hogy a feleségem Januárban azzal állt elő, hogy neki tetszik a Vita és igény tartana rá!
És nem,nem jó neki nyáron hanem már a megjelenés körüli napokban itthon szeretné látni. *(Jó fej az asszony. K)* ***(Ilyen feleséget hol lehet találni? Kellene csinálni valami gamer ismerkedős estet, vagy fórumot, vagy akármit. Persze a Vitát majd megveszi magának, és így legalább lefoglalja magát, amíg én a nagy konzolon játszom. BG)*** Finoman próbáltam hatást gyakarolni rá, hogy mennyire szép és jó a PSP-je ami régóta a birtokában van de nem arattam sikert. Vita jött 2 game társaságában(Rayman és az Uncharted).Megérte! Én pedig spórolok de nagyon: Mass Effect 3 coll.ed.-hatalmas rajongó vagyok-, Prey 2, Risen 2, Dragon's Dogma, Borderlands 2(annyira örülök, hogy végre pontos megjelenesi dátumot dobtak ki), Metro, Tomb Raider,az új Bioshock és még pótolnom kell Kingdoms of Amalurt mert jókat hallottam róla.. ***(Dragon's Dogma egészen kellemes, a Metro, meg a Tomb Raider – egy kissé olyan, mint A barlang című horror – nálam is várós. BG)***
Mi ebből a tanulság? 2 dudás nem fér meg egy csárdában....:) *(De egy házasságban talán mégis. K)* ***(Azért inkább játékos legyen, mint a játékokat utáló. Aztán egy kis közös játék után jöhet a nem virtuális co-op, meg a „make love" trófeák és acsik megnyitása. Enjoy. BG)***

p.jay

Sziasztok konzolosok

Már másodszor írok nektek levelet (köszönöm utólag, hogy betettétek az előzőt). Először is, klassz az újság. Tetszik a Digitális Vércseppek rovat. *(Végre megtudtam mit is jelent igazán, hogy „horror"… K :)* ***(Pirulok. BG)*** Az Összeesküvés-elméletek rovat úgyszintén, sőt még az Anime rovatot is elolvastam, sok érdekességet tudtam meg, pedig nem is vagyok a műfaj kedvelője. *(Na jó, ez már tényleg nyalás, de Böjti Összeesküvős izéje nekem nagyon feküdt. Kircsi ráébredni mennyire falsch, beteg világban élünk. K)* ***(Srácok, fejezzétek már be, mert itt vörösödöm, az új kollegina meg itt ül szemben, és olyannak tűnök, mint egy zavart kis tini. Krisz, remélem, lesz értelme a cikknek, és sokan felnyitják még egy kicsit a szemüket. Ráadásul egy rakás dolgot nem írtam le… a fluor nevű méreg és tudatmódosító szer a fogkrémekben, meg a vízben; a kaják és italok szándékos mérgezése; a denveri repülőtér teljesen nonszensz kialakítása, és úgy önmagában a létezése stb. Nagyon durva dolgok vannak, és nem is tudunk ezekről, mert a demokráciának nevezett valamit sokkal jobban kitervelték, mint eddig bármelyik rabszolgatartó rendszert. BG)*** Tetszik a megújult pontozás is. Összességében még mindig szuper az újság, sőt jobb. ***(Köszönjük, és örülök, hogy bejönnek az újítások. BG)***
Másodszorra pedig, mit várunk leginkább az évben? Sok cukiság akad. Ott van az új Alien játék (plusz az új film), nagyon várom. *(Jujujujujujjjj!! K)* ***(Jejejejejeje! BG)*** Ne vessetek meg, de én a Kinect Star Wars-ot is várom. Nekem bejött (még a táncikolás is … na jó, az nélkül azért valahogy még kibírnám). Aztán ott van még a Borderlands 2, menyit nyomtam az egyet a tesómmal osztott képernyőn. És végül, de nem utolsó sorban a Dishonored. Unalmamban olvasgattam anno, majd meg láttam egy előzetest a játékról. Nagyon jó elképzelések, ki tudja mennyi lesz ebből megvalósítva. Mindegy én bizakodom, nekem tuti vétel lesz. Ennyi lenne a "kívánság lista", más hirtelen nem jut eszembe.
Legvégül még meg szeretném köszönni Böjtös Gábornak a Trine 2 tesztért, másnap meg is vettem. Az a játék egyszerűen csodás (csak a menüben 5 percig hallgattam a zenét, olyan fülbemászó). ***(No igen, letölthetős viszonylatban ritka az ennyire eltalált, kidolgozott, már-már művészi játék. Trine 2, Super Meat Boy, Limbo… ezek nagy kedvencek. Ja, és természetesen nincs mit. BG)***
Na most már abbahagyom, mert talán kicsit sok lesz már. Üdvözlöm az egész szerkesztőséget,
(Mi is üdvözlünk. BG)
Gykrizsi

Mint mondtam, elég kevés levél érkezett, de azért remélem, hogy így is jól szórakoztatok, vagy legalábbis tetszettek a levelek. Ha pedig nem, tessék billentyűzetet ragadni, és írni. A téma továbbra is az, hogy nincs konkrét téma (illetve volt némi segítség a legelején), valamint még mindig lehet kérdezgetni minket. Jómagam pedig szeretném, ha a következő számhoz úgy kéne beválogatni a legjobbakat, mert annyi email érkezne (címünk a szokásos: konzoltacio@konzol.eu), és akkor a legjobb megkapná A hónap levele elnevezésű „kitüntetést". A határidő legyen mondjuk április 8.
Legyetek jók, játszatok sokat, figyeljetek oda egymásra, és hasonlók. Ne feledjétek, hogy az élet nevű játéknak a legjobb a grafikája, hát élvezzétek ki minden percét, de igyekezzetek olyan utat járni, amelyet nem bántok meg soha.
Sziasztok!
Böjtös Gábor *és Krisz*

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

KONZOL magazin Április közepétől

The Witcher 2
Bár a The Witcher eleddig csak PC-s berkekben volt számon tartva, mint meglehetősen komoly fantasy játék, végre a konzolosok egy része, pontosabban az Xbox 360 tulajdonosai is belevethetik magukat a felnőtteknek szóló kalandokba. Csodálatos grafika, epikus harcok, nem kevés erotika – első körben ezekkel jellemezhetnénk a programot, ami még magyar feliratot is kap. Nagy-nagy szeretettel várjuk!





Metal Gear Solid: Sneak Eater 3D
A Metal Gear-széria hatalmas népszerűségnek örvend az asztali konzolokon, ami nem is csoda, hiszen kevés olyan tökéletesen felépített univerzum létezik a gamer világban, mint amilyen ennek a sorozatnak ad otthont. A Snake Eater ezen belül is kiemelt helyet foglal el, ráadásul márciustól már 3D-ben is élvezhetjük az anyagot.





Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Generations
A meglehetősen hosszú és komplikált címmel ellátott legfrissebb epizód ugyanúgy az anime- és Naruto-fanoknak kedvez, mint eddig bármelyik feldolgozása a rajzfilmnek, és mint olyan, természetesen tele lesz nagyszabású bunyókkal, miközben a grafikus körítés hű marad az animációs változathoz.

Armored Core V
Robotok. Nagyon nagy robotok. Nagyon nagy robotok, nagyon nagy számban. Amennyiben körül kellene írni a szériát, ezekkel a szavakkal lehetne a legcélszerűbben. A lényeg, hogy a sorozat eddigi életében az akción volt a hangsúly, és remélhetőleg ez most sem változik, itt a szerkesztőségben már nagyon ki vagyunk éhezve egy jó kis mechás rombolásra.

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft*-os áron!**

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted ***599 Ft***-ért.

** Egy lapszám esetén 220 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*
A Konzol Magazin 2010-es és 2011-es számait most akciós áron megvásárolhatod. A részletekért lapozz a 25. oldalra!

IMPRESSZUM KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu
ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.
Tel.: **06 70 391 0867** (10-16 óráig)

Terjesztés
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség
Főszerkesztő:
Böjtös Gábor
bojtosgabor@konzol.eu
Grafika és tördelés:
Fekete Zoltán
fekete.zoltan@konzol.eu
Nagy Veronika
veronina@konzol.eu
Laptulajdonos:
Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel
Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Előfizetés
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu
Digitális előfizetés:
www.dimag.hu/konzolmagazin


WILL YOU
CROSS THE LINE?
STREET FIGHTER
TEKKEN
STREET FIGHTER X TEKKEN
2012.03.09.
www.streetfighter.com/sfxtk
12
www.pegi.info
CNG.HU
PS3
XBOX 360.
XBOX LIVE.
CAPCOM
capcom-europe.com
www.facebook.com/streetfighter
#teamstreetfighter #teamtekken



2012 MÁRCIUS 30-ÁN NEMZEDÉKEK CSAPNAK ÖSSZE
NARUTO SHIPPUDEN
ULTIMATE NINJA
STORM
GENERATIONS
A LEGERŐSEBB NINDZSÁK IS HARCBA SZÁLLNAK
A SOHA NEM LÁTOTT ANIME TARTALMAK BEPILLANTÁST ENGEDNEK KEDVENC NINDZSA TITKAIDBA
MÁR LETÖLTHETŐ A DEMÓ A PLAYSTATION NETWORK-RŐL ÉS AZ XBOX LIVE-RÓL
12
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
CyberConnect2
CNG.HU
BANDAI NAMCO Games
BANDAI
© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All rights reserved.
Game © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft Association.
"PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.